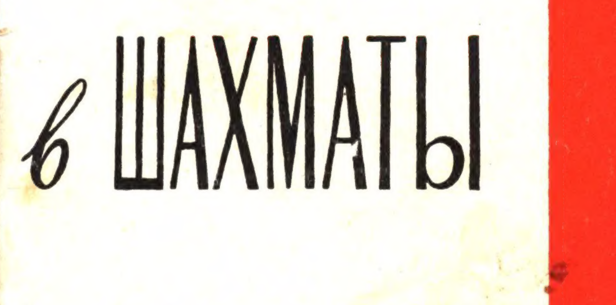
И. БОНДАРЕВСКИЙ

Учитесь ИГРАТЬ





И. З. БОНДАРЕВСКИЙ,
международный гроссмейстер



ЛЕНИЗДАТ
1966

Советская шахматная школа занимает ведущее место в мире. Наши гроссмейстеры завоевали и в течение многих лет прочно удерживают личное и командное первенства мира.

Вполне понятно, что без массового развития шахмат в стране такие огромные достижения были бы невозможны.

Вот почему наряду с капитальными трудами в области теории, которые нужны шахматистам средней и высшей квалификации, необходимо издание литературы для молодежи, непрерывно пополняющей миллионную армию советских шахматистов.

В этой небольшой книге изложены правила игры, а также приведены элементарные сведения из теории и даны советы начинающим шахматистам.

Под редакцией международного гроссмейстера
А. К. ТОЛУША

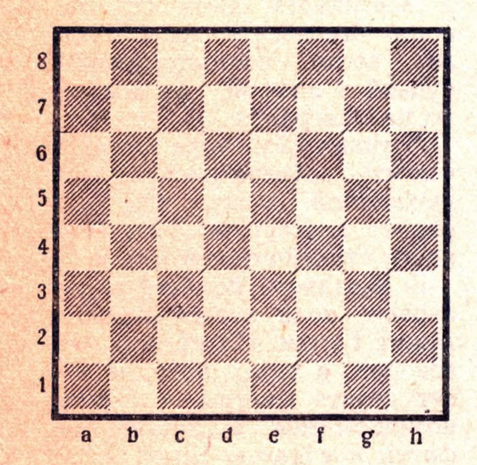
Глава I

ПРАВИЛА ИГРЫ

ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ФИГУРЫ И ПЕШКИ

В шахматы играют два человека (или два коллектива) на доске, состоящей из 64 клеток. Вид доски показан на диагр. 1.

Диагр. 1



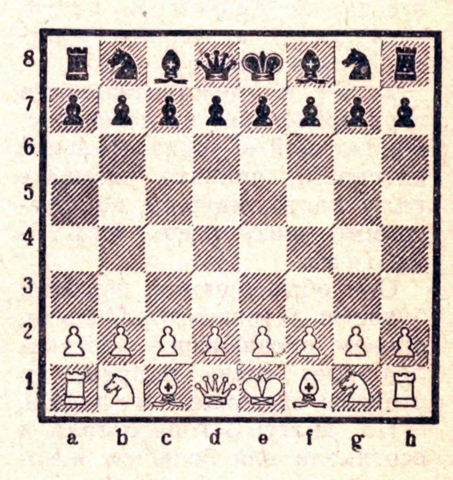
Все клетки доски, которые принято называть полями, окрашены попеременно в темные и светлые цвета и называются соответственно черными и белыми полями.

Доска всегда ставится так, чтобы с правой стороны у играющего было белое поле.

Игра в шахматы ведется фигурами и пешками, каждая из которых может делать определенные для нее правилами передвижения по доске, называемые ходами. Ходы делаются играющими по очереди.

На диагр. 2 показано начальное положение на доске всех фигур и пешек.

Диагр. 2



Мы видим, что у каждой из сторон имеется по 8 фигур и по 8 пешек, как бы прикрывающих эти фигуры, причем расположение «боевых сил»

играющих одинаково. Фигуры и пешки сторон окрашиваются различно — в светлые и темные цвета и называются соответственно *белыми* и *черными*.

В шахматной литературе при изображении различных позиций на диаграммах почти всегда предполагается, что фигуры и пешки играющего белыми располагались в начальной позиции внизу, а играющего черными — вверху.

Восемь полей доски, на которых в начальной позиции расставляются белые фигуры, называются *первой горизонталью*. Следующий ряд полей с расположенными на них белыми пешками — *второй горизонталью* и т. д. Таким образом, черные пешки стоят в начальном положении всегда на *седьмой горизонтали*, а черные фигуры — на *восьмой*.

Хотя в действительности игра происходит на доске, расположенной в горизонтальной плоскости, принято называть ряды полей, идущих на диаграмме снизу вверх, *вертикалями*.

Они обозначаются первыми буквами латинского алфавита, причем обозначение вертикалей идет слева направо со стороны играющего *белыми*.

На диагр. 3 горизонтали и вертикали для большей ясности помечены соответствующими цифрами и буквами. У нас в стране установилось такое произношение букв: а, бэ, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш.

Легко заметить, что указанные обозначения горизонталей и вертикалей дают возможность «именовать» каждое поле доски соответствующей буквой и цифрой, как показано на диаграмме.

Диагр. 3

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Изучающему надо хорошо усвоить обозначения полей шахматной доски, так как иначе дальнейшее изучение книги станет невозможным.

В начальной позиции право первого хода всегда принадлежит белым. Но прежде чем говорить о ходах, которые могут делать фигуры и пешки, познакомимся с названиями фигур и с целью самой игры.

По углам доски расположены *ладьи*, рядом с ними находятся *кони*, затем следуют *слоны* и в середине стоят *ферзь* и *король*. Обращаем сразу внимание читателя на положения короля и ферзя, так как часто начинающие ставят их неправильно. Надо твердо запомнить, что в начальной позиции ферзь все-

гда ставится на поле своего цвета, т. е. белый ферзь — на белое поле, а черный — на черное.

КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Само собой разумеется, что главной целью, которую ставит перед собой каждый из играющих, является достижение победы над противником. Однако часто борьба не приносит победы ни одному из партнеров.

Таким образом, возможны два исхода «сражений» за шахматной доской:

1. Игра, или партия, считается законченной, если одна из сторон ставит короля партнера в особое, безвыходное положение, или дает мат королю противника. Сторона, давшая мат, считается выигравшей партию.

Кстати, само слово шахматы довольно точно передает главную цель в партии. Оно состоит из двух слов: «шах» на персидском языке значит «государь», а «мат» по-арабски — «умер».

2. Если на доске создается такое положение (обычно после весьма длительной игры), в котором ни одному из партнеров нельзя добиться мата, то партия считается закончившейся вничью. Возможны и другие варианты ничейного исхода борьбы, но о них мы подробно расскажем позже.

Надо сразу же оговориться, что на практике как в товарищеских партиях шахматистов-любителей, так и в соревнованиях мат встречается очень редко. Это происходит потому, что один из играющих, убедившись в том, что его король обязательно будет заматован, отказывается продолжать игру до самого конца и сдается, признавая тем самым свое неизбежное поражение.

Точно так же ничейный исход партии, как правило, фиксируется не в тот момент, когда уже нет никакой возможности у сторон добиться победы, а часто значительно раньше, когда партнеры приходят к выводу, что без грубых ошибок, на которые никак нельзя рассчитывать, ничейный результат неизбежен.

Что же это за особое, безвыходное положение короля, которое называется матом?

Мы попытаемся сразу, несмотря на то что еще не знаем, какие ходы могут делать фигуры и пешки, выяснить этот вопрос, чтобы сосредоточить внимание читателя на главной цели шахматной партии.

Мы уже знаем, что каждая фигура или пешка может передвигаться по доске на основании определенных правил, с которыми мы вскоре познакомимся. Такие передвижения осуществляются либо на свободное поле, либо на поле, занятое неприятельской фигурой или пешкой. В последнем случае неприятельская фигура

или пешка снимается с доски, или б е р е т с я. Как и передвижение на свободное поле, взятие является ходом.

Приведенное общее правило полностью распространяется на все пешки и фигуры, кроме короля.

На ходы, которые может делать король, накладываются особые, дополнительные ограничения, вытекающие из смысла самой игры, из главной цели, к которой стремятся партнеры.

По правилам игры король никогда не может оставаться на поле, находящемся под ударом какой-нибудь фигуры или пешки противника, или попадать под удар, делая ход.

Таким образом, если король находится под ударом, то играющий обязан любым путем, допустимым, конечно, правилами, избавить своего короля от удара. Но предположим, что для этого не находится никаких средств. Тогда-то и создается безвыходное положение, которое называется матом.

Изучив в следующем разделе ходы фигур и пешек, мы вернемся к понятию мата и рассмотрим на шахматной доске ряд примеров.

ХОДЫ ПЕШКИ И ФИГУР

Начнем наше изучение с пешки, являющейся слабейшей боевой единицей в шахматной борьбе.

Запомним сразу, что ходы, которые может делать пешка, в принципе отличаются от ходов фигур.

Во-первых, делая ход, пешка всегда продвигается в п е р е д по направлению к противнику, в то время как фигуры могут передвигаться в разных направлениях.

Во-вторых, ходы пешкой на свободные поля отличаются от ходов со взятием, а для фигур эти два вида ходов совпадают.

После этих общих замечаний перейдем к формулировкам правил для всех ходов, которые может делать пешка.

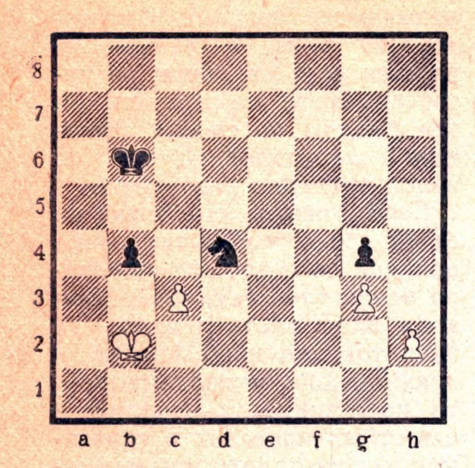
Пешка, находящаяся на своем первоначальном поле, имеет право пойти вперед по направлению к противнику, либо на соседнее свободное поле той вертикали, на которой она находится, либо сделать ход сразу на два поля вперед, причем оба поля должны быть свободными.

Если пешка уже делала ход, то она может ходить вперед только на одно соседнее свободное поле своей вертикали.

Прежде чем излагать дальше все правила, относящиеся к ходам пешки, рассмотрим уже сказанное применительно к конкретному положению, изображенному на диагр. 4.

Нас не должно смущать то обстоятельство, что на доске осталось мало фигур и пешек. Из предыдущего мы знаем, что только короли всегда, до са-

Диагр. 4



мого конца партии, должны оставаться на доске, в то время как остальные фигуры и пешки могут в процессе игры сниматься с доски в результате ходов партнера.

В данном случае, очевидно, борьба была длительной, так как у белых осталось только три пешки, а у черных — конь и две пешки.

Белая пешка, стоящая на поле c3, имеет право сделать ход на поле c4. Пешка h2 может, поскольку она стоит на своем первоначальном поле, пойти или на h3, или сразу на h4. Пешка g3 не имеет ни одного хода, так как соседнее поле g4 занято черной пешкой. Само собой разумеется, что в данный момент мы не касаемся качества ходов, а показываем лишь ходы, возможные по правилам игры.

Мы рассмотрели обыкновенные ходы пешкой без взятия фигуры или пешки противника. А как же пешка «уничтожает» силы партнера?

Пешка может делать ход со взятием неприятельской фигуры или пешки, продвигаясь вперед на одно поле вкось, т. е. перейдя на соседнюю вертикаль и на одну горизонталь в направлении к противнику, при этом неприятельская фигура или пешка снимается с доски.

Так, на диагр. 4 пешка c3 может на выбор взять либо коня d4, либо пешку b4.

Кроме приведенного выше общего правила взятия пешкой существует еще одно особое правило, которое обычно не так быстро усваивается начинающими шахматистами.

Если пешка, стоявшая на своем первоначальном поле, передвигается сразу на два поля и оказывается рядом на одной горизонтали с неприятельской пешкой, то последняя может ее взять. При этом неприятельская пешка становится не на поле, с которого взята пешка, а на соседнее с ним по вертикали в направлении к противнику. Это своеобразное правило, называемое «взятием на проходе», может применяться только при ответном ходе.

Сам термин «взятие на проходе» возник потому, что пешка, сделавшая ход сразу на два поля, проходит поле, находящееся под ударом неприятельской пешки.

Взятие на проходе можно показать на той же диагр. 4. Если белая пешка h2 сделает ход на поле h4, то она может

быть взята пешкой черных g4, причем черная пешка займет поле h3. Получается так, как если бы пешка белых пошла на h3, а черные взяли ее своей пешкой по общему правилу.

Начиная объяснение ходов, которые может делать пешка, мы сразу же подчеркнули, что она всегда продвигается только вперед. А что же будет с белой пешкой, когда она достигнет восьмой горизонтали, или с черной, достигшей первой горизонтали? Остается ли пешка в этом случае просто «статистом»? Нет, такая пешка одновременно со вступлением на последний для себя ряд превращается в любую, кроме короля, фигуру по усмотрению играющего.

Рассуждая чисто теоретически, на доске у играющего может быть одновременно, например, 9 ферзей, если все 8 пешек достигнут последнего ряда. Разумеется, таких случаев на практике никогда не было, но важно твердо запомнить, что можно превращать пешку в любую фигуру, за исключением короля, не считаясь с тем, какие фигуры остались на доске в этот момент.

После рассмотрения всех ходов, которые может делать пешка, перейдем к изучению ходов фигурами. Напомним, что в отличие от пешки любая фигура берет неприятельскую фигуру или пешку, передвигаясь по тому же правилу, по которому делает простой ход, т. е. ход на свободное поле.

Две фигуры — конь и слон — называются легкими фигурами. Их ходы совершенно не похожи друг на друга, но интересно сразу же отметить, что эти фигуры по своему значению в шахматной партии (по силе) примерно равноценны.

Если принять, что пешка по своей боеспособности равна единице, то сила коня или слона равна трем единицам. При этом надо иметь в виду, что сила той или иной фигуры, а также пешки не является чем-то постоянным, а меняется в известных пределах в зависимости от расположения остальных сил обеих сторон, но все же указанное сравнение легких фигур и пешки по силе можно считать довольно точным, вполне приемлемым для обычных расчетов во время партии.

Как же ходит конь?

Из всех фигур он обладает самым «замысловатым» ходом. Конь «прыгает» через поле по горизонтали или вертикали, отклоняясь при этом на одно поле под прямым углом.

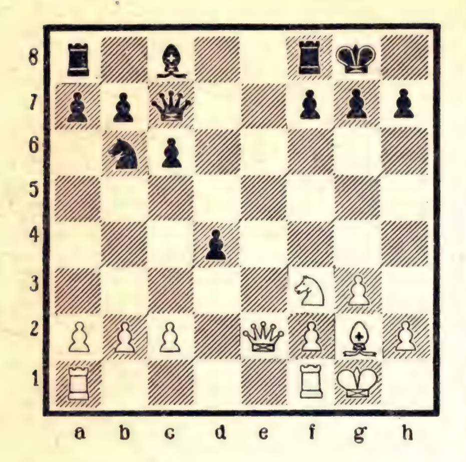
Покажем на диагр. 5 все возможные ходы конем.

Белые при своем ходе могут взять черную пешку d4 или занять одно из следующих полей: e1, d2, e5, g5, h4. Поля h2 и g1, разумеется, для коня недоступны, так как заняты своими пешкой и королем.

Если бы ход был черных, то конь с поля b6 мог пойти на a4, c4, d5 или d7.

Обратите внимание на то, что конь «прыгает», т. е. на

Диагр. 5



выполнении его хода не отражается то, что рядом с ним (хотя бы со всех сторон!) стоят как свои, так и неприятельские фигуры или пешки. Так, например, в начальной позиции белый конь с поля g1 может, скажем, сделать ход на f3. Прежде чем идти дальше, надо хорошо усвоить «прыжки» коня. Они обычно представляют для начинающего известную трудность.

Для того чтобы легче усвоить ходы конем, обратим внимание на то, что конь, делая ход, как бы вычерчивает на доске букву «г». Заметим также, что при этом меняется цвет поля, т. е. с белого поля конь попадает всегда на черное и наоборот.

Описывая ход конем, я вспомнил любопытный случай, о котором хочу рассказать. На одном из заседаний комиссии по разработке первого международного шахматного кодекса, которое проходило в Праге (автор книги был членом комиссии), потребовалось точно и кратко сформулировать правило хода конем. Дело оказалось не таким простым. К тому же возникли трудности при переводе на различные языки. Поступило несколько предложений, но каждое из них встречало некоторые возражения. Тогда решили обратиться к девушке-официантке, которая подавала кофе. Ее спросили, умеет ли она играть в шахматы. Когда девушка ответила отрицательно, ее попросили сделать ходы конем на доске, предварительно сказав одну из формулировок правила. Девушка сразу же и очень бойко показала все возможные ходы! Сказанная ей формулировка была принята...

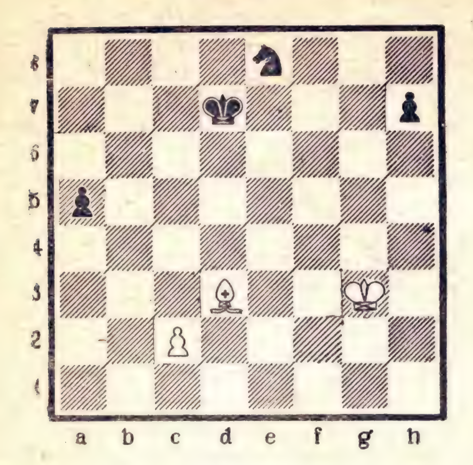
Ходы, которые может делать слон, значительно проще. Но прежде чем объяснить их, вернемся к рассмотрению шахматной доски.

Мы уже знаем, что такое горизонтали и вертикали. Сейчас нам надо познакомиться с диагоналями.

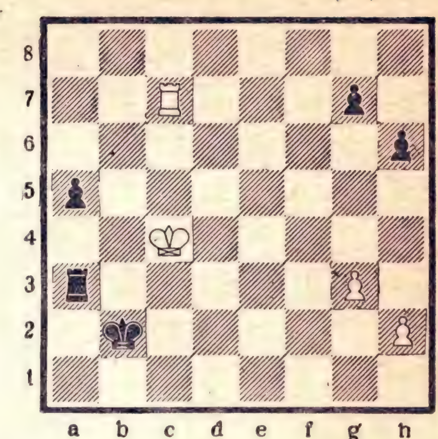
Диагональю на шахматной доске называются поля одного цвета, следующие друг за другом наискось. Так, на диагр. 6 слон стоит на поле d3, где пересекаются две диагонали. Одна из них идет от поля f1 до поля a6, другая — от b1 до h7, причем на этой диагонали кроме слона находятся еще две пешки — белая на c2 и черная на h7.

Теперь, зная, что такое диагональ, мы можем сказать, что слон ходит по диагонали

Диагр. 6



Диагр. 7



на любое свободное поле, если путь к нему не занят. Если на диагонали стоит фигура или пешка противника, то он может ее взять.

На диагр. 6 слону доступны все поля диагонали f1—a6. На диагонали b1—h7 он может взять черную пешку h7, а из остальных полей ему недоступны лишь поля b1 и c2.

Само собой разумеется, что из двух слонов, которыми располагает каждый играющий, один слон всегда ходит по белым полям, а другой — по черным.

Рассмотрим теперь ходы так называемых тяжелых фигур — ладьи и ферзя.

Ладья действует по горизонталям и вертикалям так же, как слон по диагоналям.

На диагр. 7 белые могут пойти ладьей на одно из следующих полей: c5, c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7 или взять черную пешку g7.

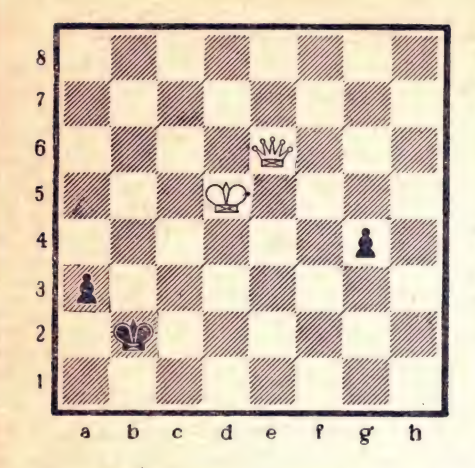
Как показывает практика, ладья сильнее, чем конь или слон, и ее боеспособность мы рекомендуем оценивать в 4,5 единицы. Таким образом, можно сказать, что ладья в полтора раза сильнее легкой фигуры.

Ферзь — самая мощная фигура на шахматной доске. Он может действовать и как ладья, и как слон, т. е. ферзю доступны горизонтали, вертикали и диагонали.

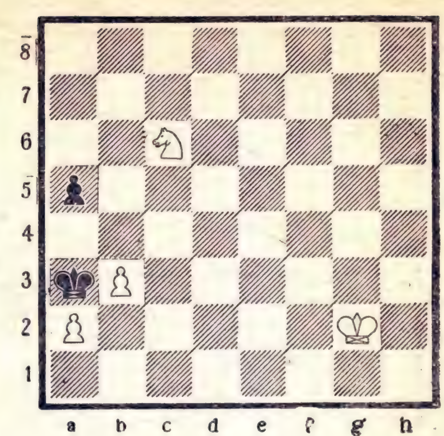
В положении, изображенном на диагр. 8, ферзь может пойти на любое из полей 6-й горизонтали или вертикали «е», а также по диагоналям на поля f7, g8, c8, d7, f5 или взять пешку черных g4. В данном случае для него недоступны лишь поля a2, b3, c4, перекрытые королем, поле d5, на котором стоит король, и поле h3, находящееся за черной пешкой.

По своей силе ферзь примерно равен трем легким фигурам или двум ладьям. Мы

Диагр. 8



Диагр. 9



советуем при расчетах оценивать его в 9 единиц.

Нам осталось изучить ходы короля, который, как мы знаем, является фигурой особого рода.

Король может ходить на любое соседнее поле или брать на нем неприятельскую фигуру или пешку, причем под соседним полем мы понимаем любое из окружающих полей в горизонтальном, вертикальном или диагональном направлениях.

Надо, однако, всегда помнить, что правилами игры королю не разрешается занимать поле, находящееся под ударом какой-нибудь фигуры или пешки противника.

Поясним ходы короля на диагр. 9.

Белый король может сделать ход на любое из окружающих соседних полей.

Черные могут пойти королем на поле b2 или взять пешку a2. Поля a4 и b4 недоступны королю, так как находятся соответственно под ударами пешки b3 и коня c6. Король не может также взять пешку b3, ибо она находится под защитой пешки a2.

Нам осталось из всех правил, касающихся ходов, рассмотреть в заключение одно, по которому допускается комбинированный ход двумя фигурами — королем и одной из ладей. Этот ход, называемый рокировкой, разрешается делать один раз за всю партию.

При осуществлении рокировки король переходит через одно поле по направлению к ладье, а ладья переносится через короля и ставится с ним рядом. Разумеется, все поля между королем и ладьей должны быть свободны.

Рокировка разрешается при соблюдении следующих условий:

1) если король и ладья не сделали еще ни одного хода;

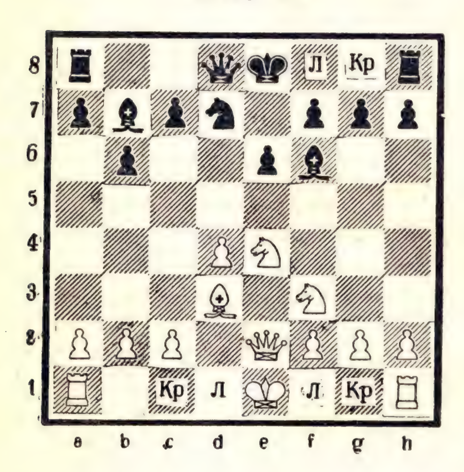
2) как в момент совершения

рокировки, так и после нее король не должен находиться под ударом;

3) поле, через которое король переходит, также не должно быть под ударом.

Поясним сказанное, рассмотрев диагр. 10.

Диагр. 10



Мы видим, что король и обе ладьи белых находятся на своих первоначальных полях, а все поля между ними свободны. Предположим, что ни король, ни обе ладьи еще не делали ходов. В этом случае белые могут рокировать как в одну, так и в другую сторону. Приведенные выше три условия в данном примере соблюдаются.

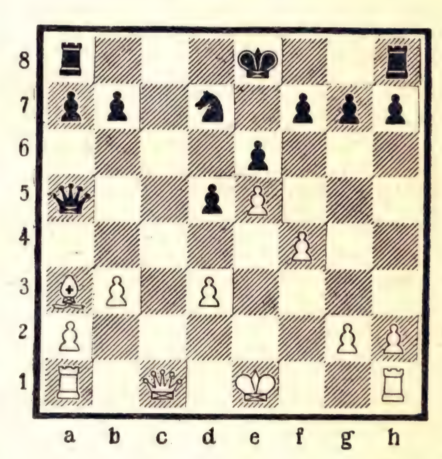
Рокировка в ту сторону, где между королем и ладьей три поля, называется длинной, а рокировка в другом направлении — короткой.

Черные в том же положении могут рокировать только в короткую сторону, так как длинная рокировка невозможна из-за положения черного ферзя на d8 — на пути осуществления рокировки.

На диаграмме соответствующими буквами помечены те поля, на которые ставятся король и ладья при рокировке.

Следующий пример — диагр. 11 — приводится для того, чтобы хорошо запомнить условия, при которых рокировка невозможна.

Диагр. 11



Белые не могут рокировать, так как их король находится под ударом черного ферзя. По правилам игры они должны принять какие-то меры, устраняющие воздействие черного ферзя. Предположим, что для этого белые ушли королем из-под удара, сделав им ход на поле e2. Тогда очередь хода была бы за черными. Как легко видеть, черные тоже не имели бы права рокировать, так как при длинной рокировке

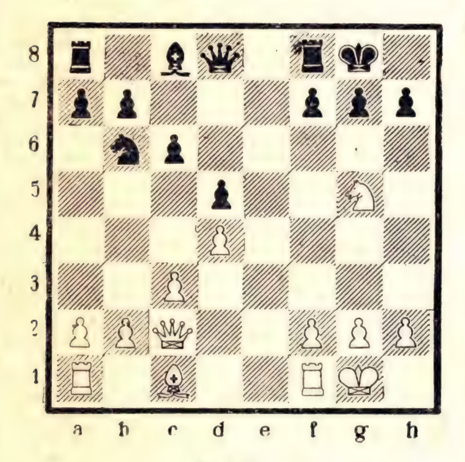
их король на поле с8 оказался бы под ударом белого ферзя, а при короткой — король должен перейти через поле f8, находящееся под воздействием слона а3.

ПОДРОБНЕЕ О МАТЕ. ШАХ. ОТКРЫТЫЙ И ДВОЙНОЙ ШАХИ

Теперь, узнав все правила, согласно которым передвигаются и берутся фигуры и пешки, вернемся к рассмотрению главной цели партии, когда один из противников дает мат.

На следующих диаграммах (12—18) мы показываем несколько случаев, когда мат дается различными фигурами и пешкой.

Диагр. 12



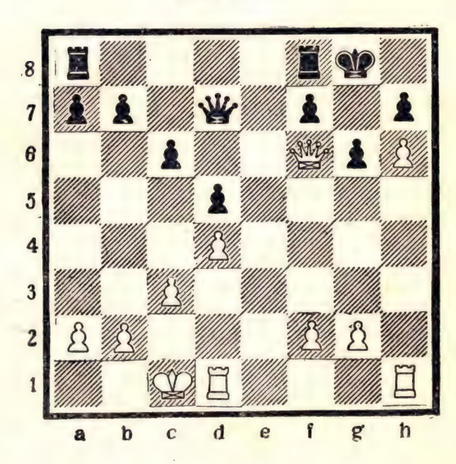
Ход белых

Белые дают мат в один ход путем взятия ферзем пешки h7. Черный король не может взять ферзя, так как окажется под ударом коня g5. Уйти же королю некуда.

Предположим теперь, что в приведенном положении очередь хода за черными. Тогда они должны были заметить, что белые угрожают дать мат, и принять меры для защиты. С этой целью они могли сделать ход пешкой на поле g6, перекрывая для белого ферзя путь к пешке h7.

Попутно заметим, что плохо было бы для черных парировать угрозу мата путем взятия коня g5 ферзем. В этом случае белые своим ответным ходом взяли бы черного ферзя слоном c1, и в итоге черные потеряли бы 9 боевых единиц за счет ликвидации только 3 единиц у противника. Разумеется, это весьма невыгодная операция для черных.

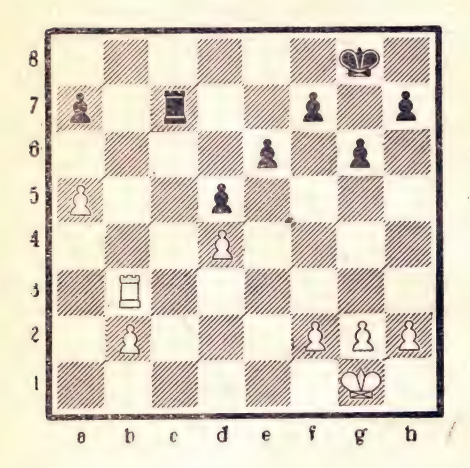
Диагр. 13



Ход белых

Белые дают мат ходом ферзя на g7. Обратите внимание на то, что и при своем ходе черные не могли бы предупредить этот мат.

Диагр. 14

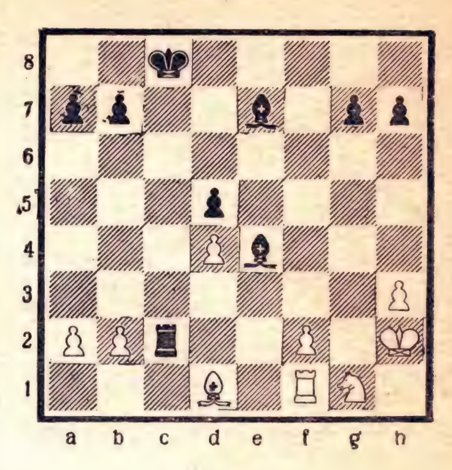


Ход черных

Сделав ход ладьей на c1, черные дают мат. Если бы был ход белых, то они не могли бы добиться того же результата ходом ладьи на поле b8, так как у черного короля есть так называемая форточка — он ушел бы на поле g7.

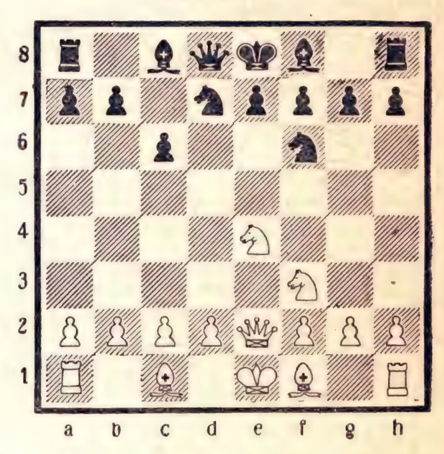
На диагр. 15 мат достигается ходом слона на d6. Белому королю некуда отступить, а перекрыть диагональ, по которой действует черный слон, путем движения пешки на f4 белые не имеют права, так как в этом случае их король попадает под удар ладьи c2. В таких случаях говорят, что пешка связана.

Диагр. 15



Ход черных

Диагр. 16

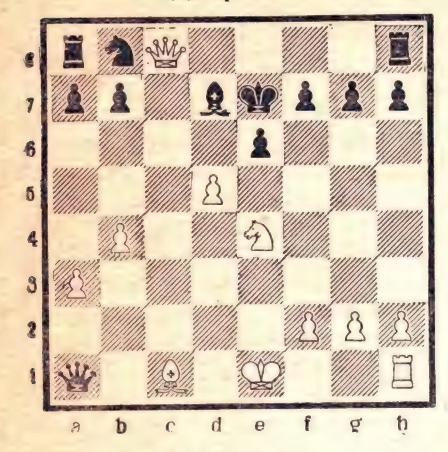


Ход белых

Конь белых дает мат на поле d6. Взять его черные не могут, так как пешка e7 связана, а их король окружен собственными фигурами и пешками и не имеет ни одного

хода. Такой мат принято называть «спертым».

Диагр. 17

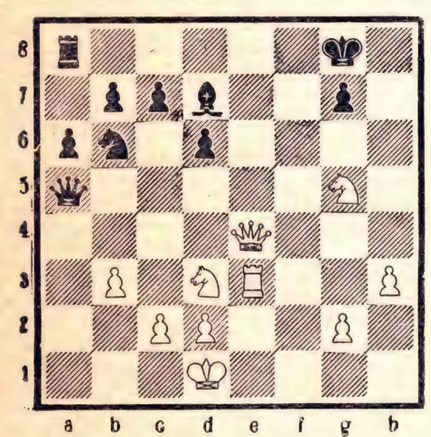


Ход белых

Белые матуют черного короля, сделав ход пешкой на d6.

Рассмотрим теперь один более сложный случай.

Диагр. 18



Если в положении диагр. 18 ход белых, то они могут дать мат в два хода. Сначала белые нападают на черного короля, поставив ферзя на h7. Когда-то было принято объявлять вслух о нападении на короля словом «шах». Такое объявление даже в соревнованиях сейчас не требуется, однако, как мы знаем, независимо от этого король, на которого совершено нападение, должен по правилам игры обязательно от него избавиться, если это, конечно, возможно. Рассмотрим, что могут сделать черные в данном случае. Взять ферзя они не могут ни одной фигурой, а королем сделать это не имеют права, так как ферзь находится под защитой коня. Следовательно, король должен отойти. Посмотрев на окружающие его поля, мы видим, что есть только один-единственный ход королем на поле f8. Тогда белые ставят ферзя на поле h8, т. е. снова нападают на черного короля. Теперь уже черные никак не могут избавиться от этого нападения. Итак, своим вторым ходом белые дали мат.

Если бы в положении, которое мы сейчас рассмотрели, был ход черных, то они тоже могли дать ферзем шах на поле a1. Белые в ответ ушли бы королем на поле e2 либо закрылись от шаха конем, поставив его на поле c1. В итоге, сделав шах, черные ничего не добились бы. Вместо этого им надо было просто взять коня g5 ферзем. Мы обращаем на это обстоятельство особое внимание начинающих. Надо твердо запомнить, что сам по

себе шах не представляет никакого достижения, больше того, он может оказаться только к выгоде партнера. Поэтому всегда надо подумать, дает ли шах какую-нибудь выгоду или нет.

В данном примере шах белых ферзем на h7 привел уже на следующем ходу к мату, в то время как шах черных на a1 явился ошибкой.

Мы умышленно заговорили о шахах в конце изложения правил и понятий, вопреки принятой в учебной литературе традиции объяснять, что такое мат, предварительно познакомив читателя с понятием шаха. На наш взгляд, такое изложение часто приводит к тому, что начинающий сразу же связывает понятие шаха и мата, в то время как фактически это качественно совершенно разные понятия. Можно часто наблюдать, как начинающий шахматист весьма доволен, когда ему удается дать шах, считая это большим достижением, причем он, конечно, не думает о последствиях, а сам в свою очередь боится всякого шаха.

Можно привести весьма интересный пример подобной «шахобоязни». Несколько лет назад в США проводились эксперименты на шахматном материале с электронно-вычислительными машинами. Сами по себе эти исследования представляют большой интерес, но любопытно, что машина, играя в шахматы, «боялась» шахов! По-видимому, авторы экспериментов передали машине какие-то «микробы» этой болезни...

Но продолжим наше изучение шахов. Прежде чем идти дальше, подытожим все уже известные нам способы отражения шахов:

во-первых, можно взять неприятельскую фигуру или пешку, дающую шах;

во-вторых, король имеет право отойти на другое поле, не находящееся под ударом;

в-третьих, между фигурой, объявившей шах, и королем можно поставить свою фигуру или пешку, т. е. закрыться от шаха.

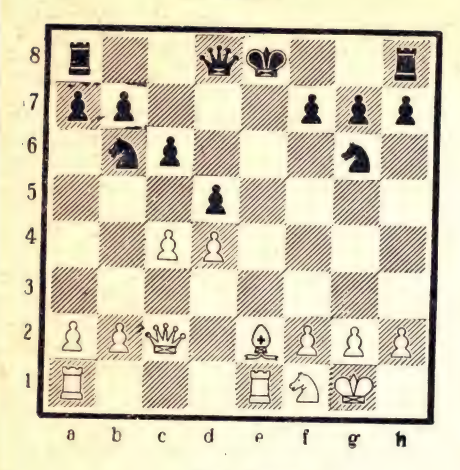
Всякий раз, в каждой конкретной позиции, выбор защиты определяется качественным сравнением всех возможных способов. Надо только заметить, что закрыться от шаха, который дает конь или пешка, не представляется возможным из-за самой природы их ходов.

До сих пор мы имели дело с такими шахами, которые давались фигурой, делавшей ход. Может показаться, на первый взгляд, что только такие шахи и возможны. Однако, оказывается, бывает и так, что ход делается одной фигурой, а шах дается другой, остающейся на месте, т. е. первая фигура открывает путь для нападения на неприятельского короля другой, стоящей за ней.

Поясним это на диагр. 19.

Белые могут пойти слоном на любое поле диагонали d1—h5 или на d3, и каждым из этих ходов объявляется

Диагр. 19



Ход белых

шах, но не слоном, а ладьей, стоящей на e1. Такой шах называется открытым.

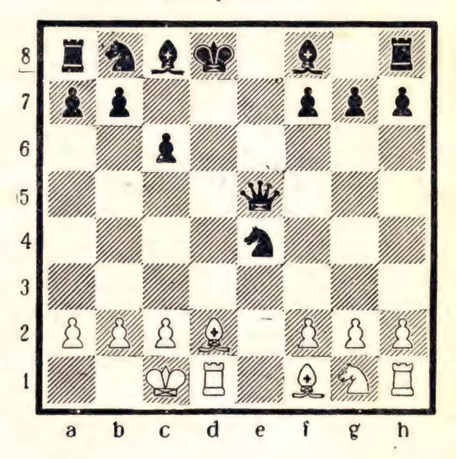
В данном случае любой открытый шах слоном ничего конкретного белым не приносит, но такие случаи очень редки. Как правило, открытый шах крайне опасен, так как играющий обязан принять меры к отражению шаха и вынужден оставить без внимания ту фигуру, которая сделала ход, а она-то и может принести большие неприятности, нанести существенный урон.

Роль «отходящей» фигуры при открытом шахе может играть любая фигура, кроме ферзя, а также пешка. Не могут давать открытый шах конь и пешка, что вытекает из правил, определяющих их ходы. Не забудьте только, что при открытом шахе нападение на короля совершает фигура, остающаяся неподвижной, иначе последнее замечание будет непонятным.

Весьма неприятным является обычно двойной шах. Он получается тогда, когда при открытом шахе «отходящая» фигура также дает шах.

Посмотрите на диагр. 20.

Диагр. 20



Ход белых

У черных огромный перевес в силах. Если сравнить фигуры белых и черных, то легко увидеть, что у черных большой излишек — ферзь и конь! В таких случаях говорят, что у черных большое материальное преимущество — лишние ферзь и конь.

Тем не менее ход белых, и они с помощью двойного шаха получают возможность заматовать короля противника в два хода. Итак, сначала следует двойной шах ходом слона на g5. Черные вынуждены отойти королем на e8 или c7. Кстати отметим, что для за-

щиты от двойного шаха приемлем только один из перечисленных выше способов защиты от шахов — ход королем, так как само собой разумеется, что два других способа немыслимы — нельзя взять сразу две фигуры, так же как нельзя одним ходом закрыться от двух нападений, которые следуют с разных направлений.

Но вернемся к позиции. Если черные отойдут королем на e8, то белые ходом ладьи на d8 дают мат. В случае отхода королем на c7 следует мат слоном на то же поле d8.

РАЗЛИЧНЫЕ СЛУЧАИ НИЧЕЙНОГО ИСХОДА ПАРТИИ

Выясняя главную конечную цель, к которой стремятся партнеры во время партии, мы отметили, что эта цель — мат королю — не всегда может быть достигнута. В таких случаях партия заканчивается вничью.

Рассмотрим теперь подробнее различные случаи ничьей.

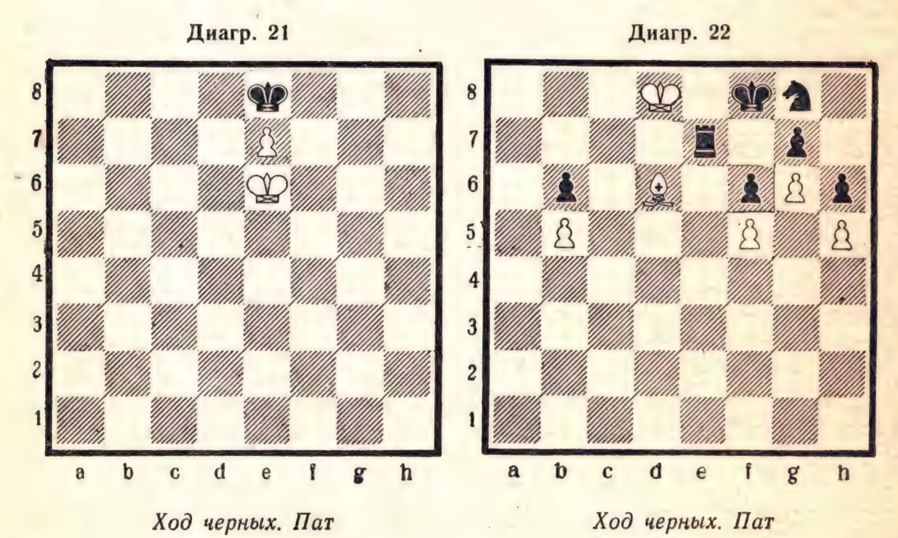
Партия считается ничьей, если одна из сторон не имеет ни одного хода. Такая позиция называется патом.

Простейший пример пата мы видим на диагр. 21.

Объясним на этом примере, чем отличается пат от мата. В данной позиции черные не имеют права ходить королем, а другой фигуры или пешки, которой можно было бы сделать ход, у них нет. Но обратите внимание на то, что король черных не атакован, а ведь мы знаем, что в случае мата король обязательно находится под ударом.

Пат может быть и в более сложных позициях. Так, например, на диагр. 22 у черных ладья, конь и четыре пешки,

Диагр. 21 **Диагр. 22**



Ход черных. Пат *Ход черных. Пат*

но нет, как нетрудно убедиться, ни одного хода.

Совершенно ясно, что партия пришла к ничейному исходу, если на доске останутся только короли.

Ничья фиксируется и в том случае, когда у одной стороны, кроме короля, есть легкая фигура, т. е. конь или слон, а у другой — один король. Это правило также не может вызвать сомнений, потому что нельзя создать ни одной позиции (при наличии таких фигур), в которой можно было бы дать мат.

Партия считается закончившейся вничью и в том случае, когда у каждой из сторон осталось по королю и по слону, причем слоны одноцветные, т. е. находящиеся на диагонали одного цвета. В таких позициях мат также немыслим.

Во всех перечисленных случаях ничья признается автоматически.

Однако нельзя ни одному из партнеров требовать ничью, если, скажем, у одного остался конь, а у другого — пешка. В таких позициях, правда в виде исключения, возможна победа как одной, так и другой стороны. Бывают и такие исключительные положения, когда мат достигается и с одним слоном, если у противника есть пешка (короли, конечно, всегда на доске), и в свою очередь одна пешка может обеспечить победу в борьбе со слоном и т. д. Во всех подобных случаях партия может признаваться закончившейся вничью только по соглашению партнеров, когда им становится ясно, что позиция не носит исключительного характера.

Вообще говоря, партнеры могут согласиться на ничью в любой момент партии. Это правило вполне разумно, если им пользуются в таких позициях, где дальнейшая борьба действительно нецелесообразна, так как достижение победы возможно только после грубой ошибки, на которую у равного по силе игры партнера нельзя рассчитывать. Однако, к сожалению, иногда это правило приносит вред: во время соревнований некоторые шахматисты из чисто спортивных соображений, которые к тому же редко бывают обоснованными, отказываются от борьбы и предпочитают соглашение на ничью, чтобы застраховать себя от поражения.

Поэтому в официальных соревнованиях иногда устанавливается дополнительное правило, запрещающее соглашение на ничью раньше 30-го или 40-го хода без специального разрешения главного судьи.

Партия признается ничьей, если в течение 50 ходов не было ни одного взятия и ни одна из пешек не сделала хода. В таких случаях ничья фиксируется по требованию одного из партнеров. Это правило предупреждает бесцельную длительную игру. Однако бывают такие редчайшие позиции, когда можно добиться

выигрыша, но при этом надо сделать более 50 ходов без взятия и без движения пешки. Тогда дается 100 ходов.

По требованию одного из партнеров партия считается закончившейся вничью, если три раза повторилась одна и та же позиция с ходом одной стороны. Таким путем опять-таки предупреждается затягивание игры.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

Когда мы говорили о шахматной доске, то условились обозначать горизонтали цифрами, а вертикали — латинскими буквами.

Этого оказалось достаточным, чтобы каждое поле доски получило свое «наименование» — букву и цифру.

При рассмотрении различных примеров на диаграммах эти обозначения полей в значительной мере помогли вести все рассуждения.

Однако, чтобы записывать шахматные позиции или партии, мало знать только обозначения полей, а надо пользоваться какой-то определенной системой записи. Кстати, запись партий в соревнованиях является обязательной.

В настоящее время существует две системы записи, называемые шахматными нотациями.

Одна из них — так называемая алгебраическая нотация — применяется почти во всех странах Европы, в том числе и у нас в стране. Другая система, которая носит название описательной, существует в Англии, Испании, Португалии, а также в Америке и в Австралии.

Мы изучим только алгебраическую нотацию. Она достаточно проста, и усвоение ее не представляет трудностей.

При записи положений и партий используют сокращенные названия фигур. На русском языке эти сокращения таковы:

король — Кр,
ферзь — Ф,
ладья — Л,
слон — С,
конь — К,
пешка — п.,
пешки — пп.

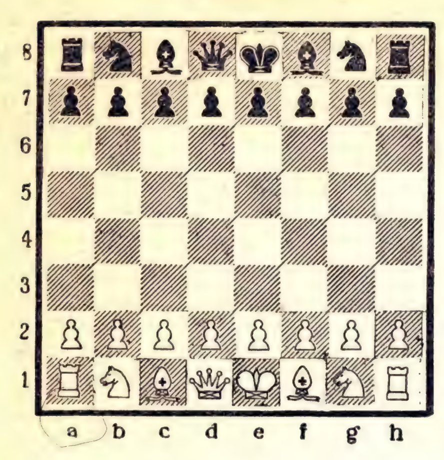
Если учесть, что с шахматной доской мы хорошо знакомы, то сказанного достаточно, чтобы записать любую позицию. Так, например, запишем расположение фигур в начальном положении (диагр. 23).

Белые: Кре1, Фd1, Ла1, Лh1, Сс1, Сf1, Кb1, Кg1, пп. а2, b2, с2, d2, е2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8, Фd8, Ла8, Лh8, Сс8, Сf8, Кb8, Кg8, пп. а7, b7, с7, d7, е7, f7, g7, h7.

При записи позиции сначала пишется положение короля, затем ферзя, ладей, слонов, коней и пешек, причем положение одноименных фигур и пешек каждой стороны записывается в определенном порядке, а именно слева направо от белых. Если одноименные фигуры или пешки одной

Диагр. 23



Ход белых

стороны находятся на одной и той же вертикали, то сначала записывают положение нижней фигуры или пешки, а затем — верхней, считая от белых.

Для того чтобы уяснить запись ходов в партии, посмотрим, например, как записывается в начальной позиции ход белых конем на f3:

1. Kg1—f3.

Стоящая впереди единица указывает, что ход является первым по счету. В данном случае это действительно так. Но иногда бывает, что разбор или анализ какой-нибудь партии начинается не с первого хода, а с определенного положения, возникшего, скажем, в середине игры. В таких случаях в шахматной литературе часто начинают отсчет ходов с того момента, с которого начинается анализ. Если, например, первые 25 ходов не приводятся, а анализ начинается с положения, получившегося после 25 ходов, то в таком случае 26-й ход условно считается первым. После номера хода всегда ставится точка.

Буква К показывает, что ход делается конем, g1 — поле, на котором стоит конь, f3 — поле, на которое он ставится.

Если в начальном положении сделан первый ход пешкой с e2 на e4, то запись хода выглядит так: 1. e2—e4.

При записи хода пешкой ее сокращенное название не пишется.

В тех случаях, когда происходит взятие, тире заменяется знаком двоеточия.

Предположим, что на 7-м ходу белые пошли слоном с c1 на e3, а черные взяли его конем с g4. Как записать ходы, сделанные партнерами? Заметим, что ход белых и ответный ход черных нумеруются всегда одной и той же цифрой:

7. Cc1—e3 Kg4 : e3.

Для рокировок существуют следующие обозначения: короткая рокировка 0—0, длинная рокировка 0—0—0.

Когда пешка достигает последнего ряда и превращается в фигуру, то после записи хода пишется сокращенное название фигуры, в которую она превратилась. Если, скажем, белая пешка по вертикали «d» достигнет на 55-м ходу 8-й горизонтали и превратится в ферзя, то это записывается так: 55. d7—d8Ф.

Запись партий ведется либо в столбец, т. е. ходы пишутся

один под другим, либо в строчку, когда они следуют друг за другом.

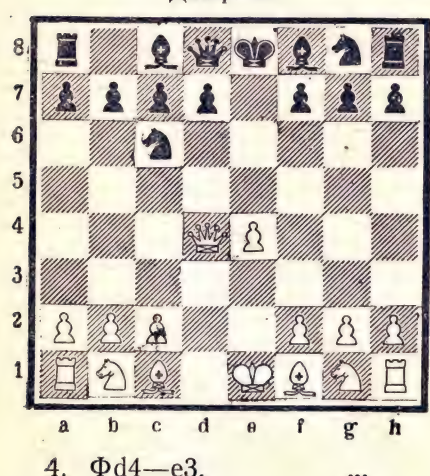
В соревнованиях применяется запись партии в столбец.

	Белые	*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	d2—d4	e5 : d4
3.	Фd1 : d4	Кb8—c6
4.	Фd4—e3	Кg8—f6 и т. д.

Если требуется сделать какое-нибудь примечание к ходу белых или черных (имеется в виду шахматная литература), то вместо соответствующего хода ставятся три точки, с абзаца пишется примечание, а затем продолжается текст партии. Иногда разрыв в тексте делается для того, чтобы привести на диаграмме положение в партии в данный момент. Например:

	Белые	*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	d2—d4	e5 : d4
3.	Фd1 : d4	Кb8—c6

Диагр. 24



4. Фd4—e3. ...

Белые должны были ходить ферзем, так как черные угрожали взять его конем.

4. ... Кg8—f6 и т. д.

Запись тех же ходов в строчку с приведенным примечанием будет выглядеть таким образом:

1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5 : d4 3. Фd1 : d4 Кb8—c6 4. Фd4—e3 (Белые должны были ходить ферзем, так как черные угрожали взять его конем) 4. ... Кg8—f6 и т. д.

Надо добавить, что в тех случаях, когда анализ начинается с хода черных, то на месте, где пропущен ход белых, также ставятся три точки, как это мы видели в приведенной выше записи. Например, запись хода черной ладьи с a8 на c8, с которого начинается разбор какого-нибудь положения, делается так:

1. ... Лa8—c8.

В тех случаях, когда дается мат, шах или двойной шах, применяются условные обозначения, которые при записи ставятся сразу же после соответствующего хода.

Эти условные обозначения таковы:

× — мат,
+ — шах,
++ — двойной шах.

В шахматной литературе употребляется еще ряд условных обозначений, с которыми полезно сразу же познакомиться. При записи партии во время игры они не применяются.

К этим обозначениям относятся следующие:

∼ — любой ход,
! — хороший, сильный ход,

!! — прекрасный, блестящий ход,

? — плохой ход, ошибка,

?? — грубая ошибка,

!? — ход, приводящий к неясным осложнениям,

= — шансы сторон примерно равны,

± — положение белых лучше,

+ — у белых преимущество,

∓ — положение черных лучше,

∓ — у черных преимущество.

Чтобы знать, в каком порядке надо ставить условные обозначения, приведем такой пример. Предположим, что белые на 15-м ходу сделали ошибку, дав ферзем шах с d3 на h7. Запись будет такой: 15. Фd3—h7+?

Все изложенное относится к так называемой полной алгебраической нотации.

Очень важно познакомиться с другим видом алгебраической нотации — краткой нотацией.

Разницу между полной и краткой нотациями легко уяснить из следующего примера, где сначала ходы, которые мы приводим, записаны полной нотацией, а затем краткой.

Полная нотация

1. Kg1—f3
1. e2—e4
7. Cc1—e3 Kg4 : e3
55. d7—d8Ф
1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 e5 : d4
3. Фd1 : d4 Kb8—c6
4. Фd4—e3 Kg8—f6
15. Фd3—h7+?

Краткая нотация

1. Kf3
1. e4
7. Ce3 K : e3
55. d8Ф
1. e4 e5
2. d4 ed
3. Ф : d4 Kc6
4. Фe3 Kf6
15. Фh7+?

Из сравнения записей видно, что краткая нотация отличается от полной следующими особенностями:

1) указывается только поле, куда ставится фигура или пешка;

2) при взятии пешкой пишется вертикаль, на которой она стояла, и вертикаль, на которую перешла в результате взятия.

В тех случаях, когда может создаться неясность при записи хода краткой нотацией, прибегают к дополнительным обозначениям. Если, например, на 20-м ходу на поле d6 могла пойти одна ладья с поля a6, а другая с f6, то запись в обычном виде — 20. Лd6 — не исчерпывает вопроса, так как неизвестно, какая ладья пошла на d6. В таком случае ход ладьи с a6 записывается следующим образом: 20 Лad6, а ладьи с поля f6 — 20. Лfd6. Если на d6 могли бы пойти две ладьи с поля d8 и с поля d5, то пишут соответственно или 20. Л8d6, или 20. Л5d6.

Может быть и такой случай, когда в один и тот же момент, скажем на 25-м ходу, пешка черных d7 может взять на c6, и их же пешка d4 может взять

на c3. Тогда запись 25. ... dc была бы недостаточной. Надо соответственно записать или 20. ... dc6, или 20. ... dc3.

В шахматной литературе применяется как полная, так и краткая нотация. Часто можно видеть их сочетание, когда основной текст партии или анализа пишется полной нотацией, а примечания — краткой. В нашей книге для большей ясности будет применяться полная нотация.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПОРЯДОК ИГРЫ

В процессе игры каждый из партнеров обязан соблюдать следующие основные правила:

1) дотронувшись до своей фигуры или пешки, надо делать ею ход;

2) дотронувшись до фигуры или пешки противника, надо ее брать;

3) если фигура или пешка поставлена на поле, но рука еще держит ее, то можно сделать другой ход этой же фигурой или пешкой. Если рука уже отнята, то ход считается сделанным и не может быть изменен.

Три приведенных правила имеют некоторые исключения. Если играющий прикоснулся к своей фигуре или пешке, которая не может сделать ни одного хода, или взялся за фигуру или пешку партнера, которую нельзя взять, то такие прикосновения остаются без последствий.

В том случае, если есть желание поставить фигуру или пешку аккуратнее, надо сказать предварительно слово «поправляю».

Каждый шахматист должен с самого начала в своей практике, в товарищеских партиях, обязательно выполнять все указанные правила. В противном случае он привыкнет к безответственному отношению к ходам, не сможет выработать у себя необходимой внимательности и дисциплины.

Итак, будьте всегда настороже и никогда не меняйте сделанного хода, иначе вы принесете большой вред себе.

Само собой разумеется, что мы имеем в виду товарищеские партии. В любом соревновании у нас в стране порядок в процессе игры определяется «Шахматным кодексом СССР».

ЗАДАЧИ И УПРАЖНЕНИЯ К I ГЛАВЕ

Начинающий шахматист должен обязательно выполнять упражнения и решать задачи. Это необходимо для закрепления приобретенных знаний, а, кроме того, в задачах и упражнениях даются новые, важные сведения, которые пригодятся в будущем при изучении II главы книги.

Первые семь упражнений рекомендуется проделать в уме, а затем уже проверить на доске.

Само собой разумеется, что читатель должен решать все задачи совершенно самостоятельно и лишь после этого смотреть в ответы, которые мы сочли нужным привести для проверки.

1. Какого цвета поля c3, d5, f6, g8, h2?

2. На каком поле пересекаются диагонали a4—e8 и h3—c8?

3. Пересекаются ли диагонали a3—f8 и g1—a7 и диагонали b1—h7 и h4—d8?

4. На каком поле пересекается диагональ e1—a5 и четвертая горизонталь?

5. На каком поле пересекается диагональ a2—g8 и вертикаль «e»?

6. Какие диагонали проходят через поле f4 и какого они цвета?

7. Назовите все поля диагонали c1—h6. Какого они цвета?

8. Постройте на доске в любом месте квадрат, сторона которого состоит из пяти полей. Сколько полей имеет диагональ такого квадрата?

9. За сколько ходов пешка со своего начального поля может достигнуть последней горизонтали и превратиться в фигуру?

10. На какой горизонтали должна стоять черная пешка, чтобы иметь право брать на проходе, если представится возможность?

11. Всегда ли выгодно превращать пешку в сильнейшую фигуру — ферзя?

12. Возможна ли такая позиция — белые: Крe1, Лa1, Лh1, Сc1, Сf1, Кf4, пп. a3, c2, c3, c5, g2, h2; черные: Крe8, Лa8, Лg6, Сc8, Кc6, Кe7, пп. a7, b7, e6, f7, h7? Чтобы ответить на этот вопрос, подумайте, каким путем на вертикали «c» оказались три пешки белых.

13. Сколько ходов есть в начальной позиции?

14. Поставьте ферзя на свободной доске так, чтобы количество ходов, которое он может сделать, было максимальным. Подсчитайте затем количество возможных ходов ферзем, стоящим на краю и в углу свободной доски. Проделайте аналогичные подсчеты для всех фигур.

15. Поставьте на пустой доске 8 ферзей таким образом, чтобы на каждой горизонтали, вертикали и диагонали был расположен только один ферзь. (Для решения этой задачи можно использовать также 8 пешек, условно приняв их за ферзей.)

16. На доске, свободной от фигур и пешек, поставьте коня на поле d4. Во сколько ходов конь может попасть на каждое из 63 полей доски. Нарисуйте диаграмму и отметьте цифрами на полях доски количество ходов, необходимых коню для «путешествия» на данное поле с поля d4. Проделайте то же для коня, стоящего в углу на поле a1.

17. Можно ли рокировать в том случае, если ладья, кото-

рая участвует в рокировке, находится под ударом?

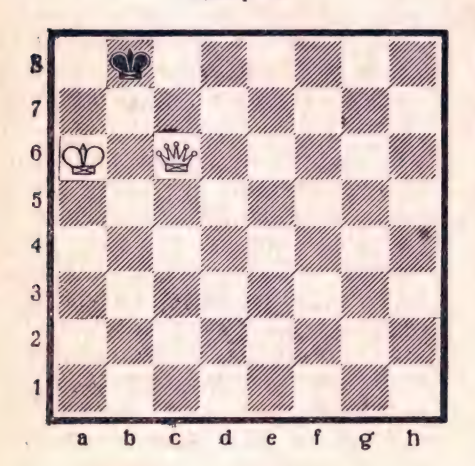
18. Возможна ли рокировка, если ладья переходит через поле, находящееся под ударом неприятельской фигуры или пешки?

19. На доске остались у белых король и конь, а у черных — король и слон. Придумайте сначала такое положение, в котором белые давали бы мат конем в один ход. Затем придумайте положение, где черные своим ходом также давали бы мат слоном.

20. Постройте позицию, где у сторон, кроме, конечно, королей, остались только разноцветные слоны (т. е. слоны, ходящие по полям разного цвета) и была бы возможность дать мат в один ход.

21. Рассмотрите такую позицию:

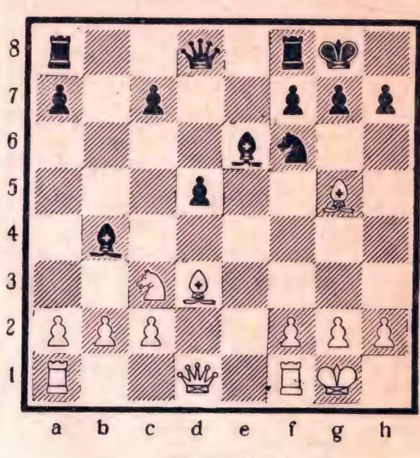
Диагр. 25



Зависит ли исход партии от очередности хода?

22. Запишите следующую позицию:

Диагр. 26

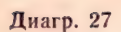


Ход белых

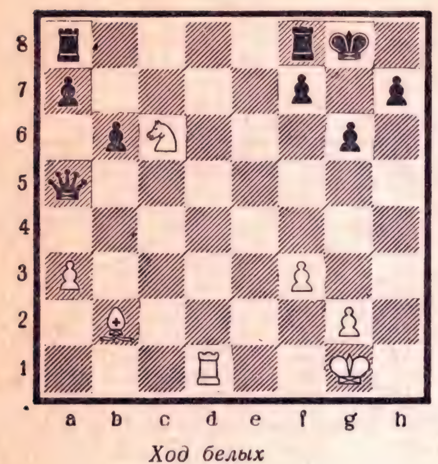
23. Начальные ходы следующей партии записаны в строчку полной нотацией. Перепишите эти ходы краткой нотацией.

Белые X. Черные Y. 1. e2—e4 e7—e5 2. Kg1—f3 Kb8—c6 3. d2—d4 e5 : d4 4. Kf3 : d4 Kg8—f6 5. Kb1—c3 Cf8—b4 6. Kd4 : c6 b7 : c6 7. Cf1—d3 d7—d5 8. e4 : d5 c6 : d5 9. 0—0 0—0 10. Cc1—g5 Cc8—e6.

24. В следующих положениях дайте мат в один ход (диагр. 27—36):

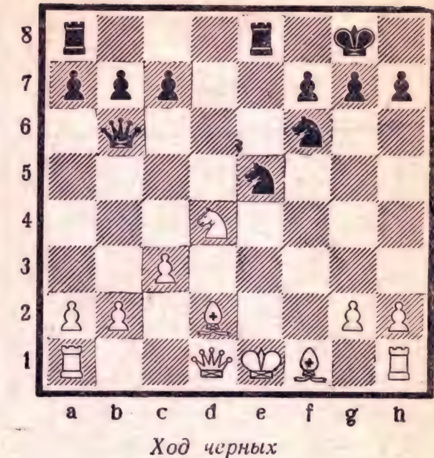


Диагр. 27



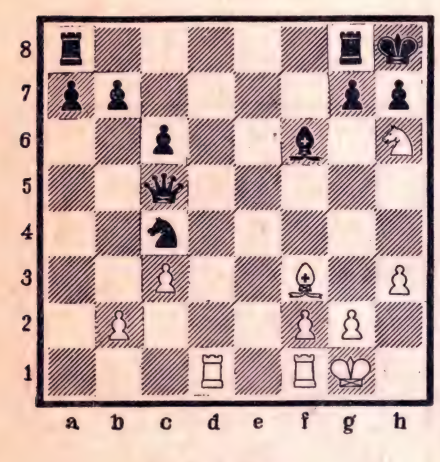
Ход белых

Диагр. 29



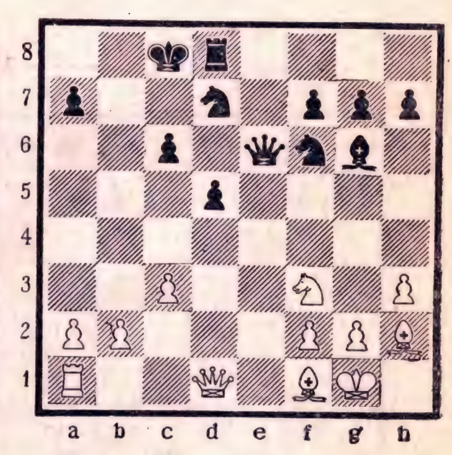
Ход черных

Диагр. 28



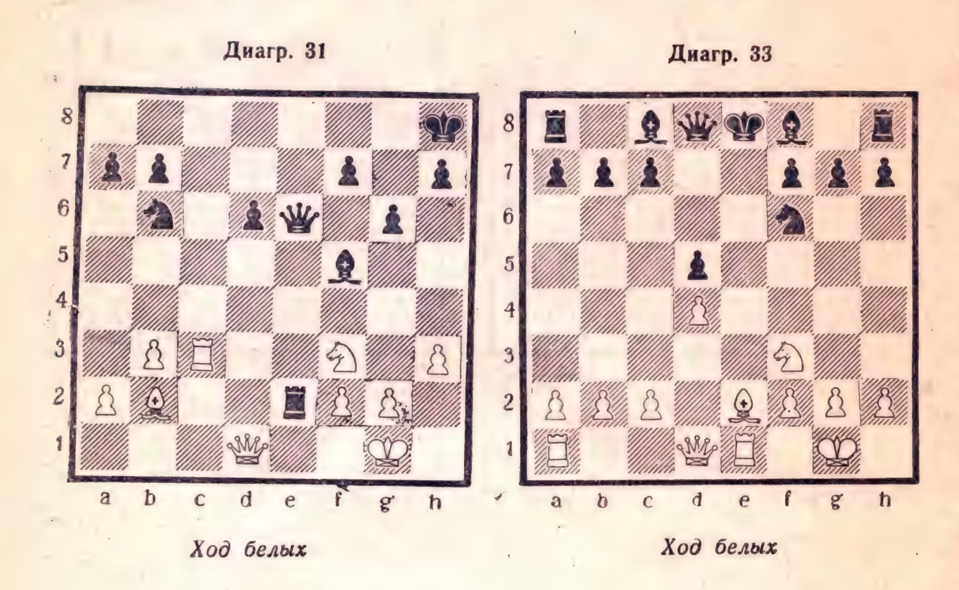
Ход белых

Диагр. 30



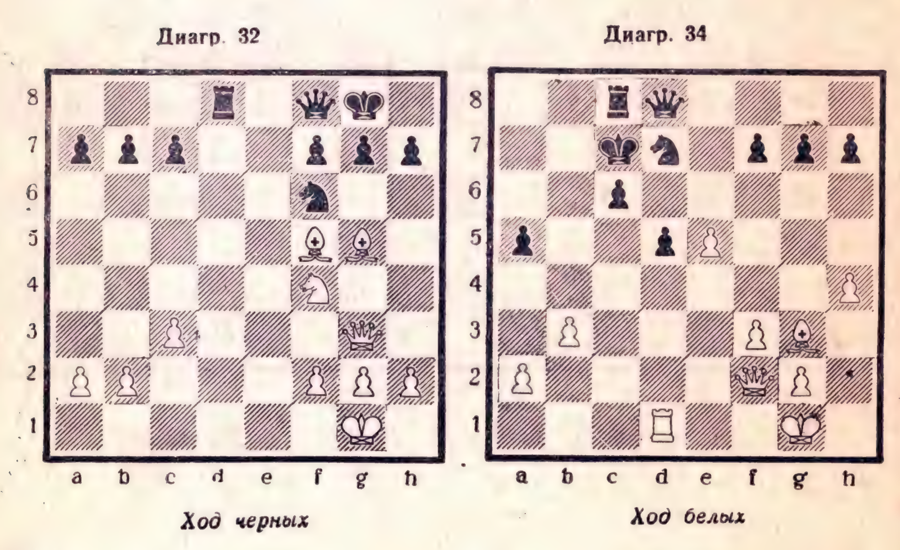
Ход белых

Диагр. 31 | Диагр. 33



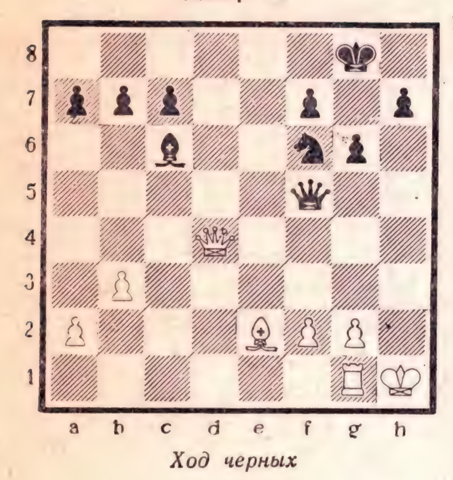
Ход белых | *Ход белых*

Диагр. 32 | Диагр. 34



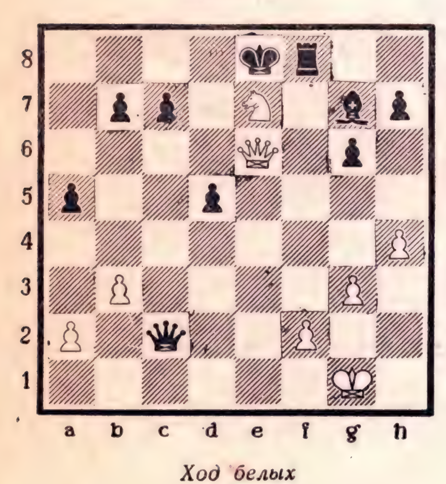
Ход черных | *Ход белых*

Диагр. 35



Ход черных

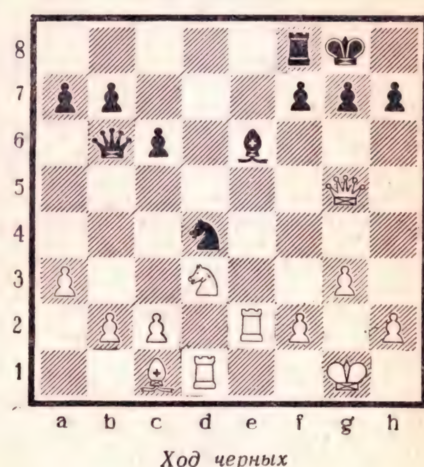
Диагр. 36



Ход белых

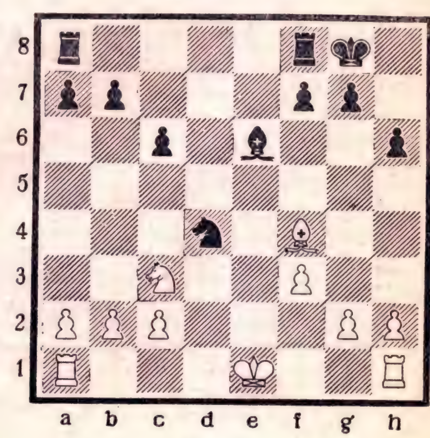
25. В следующих положениях найдите лучший ход:

Диагр. 37



Ход черных

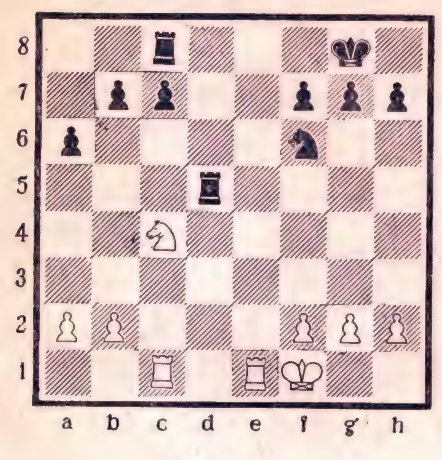
Диагр. 38



Ход черных

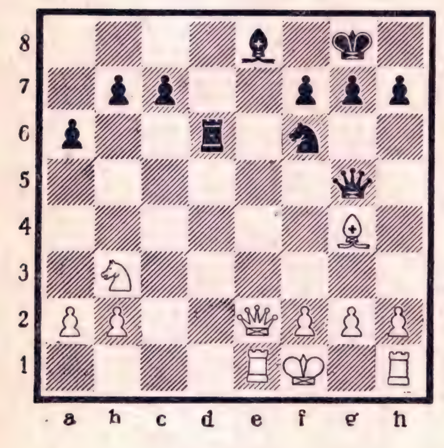


Диагр. 39



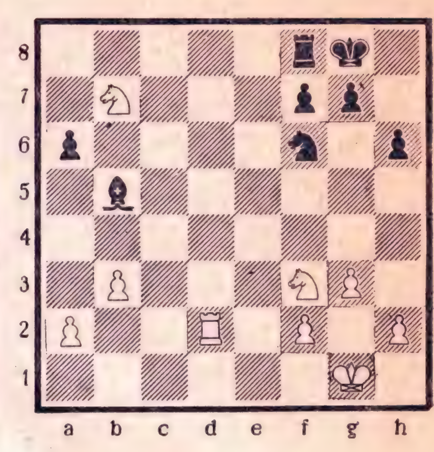
Ход белых

Диагр. 40



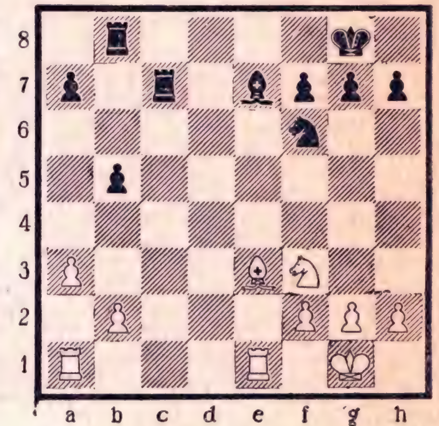
Ход черных

Диагр. 41

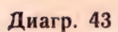


Ход черных

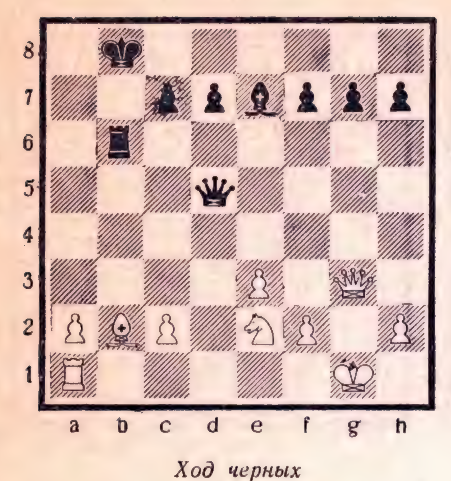
Диагр. 42



Ход белых

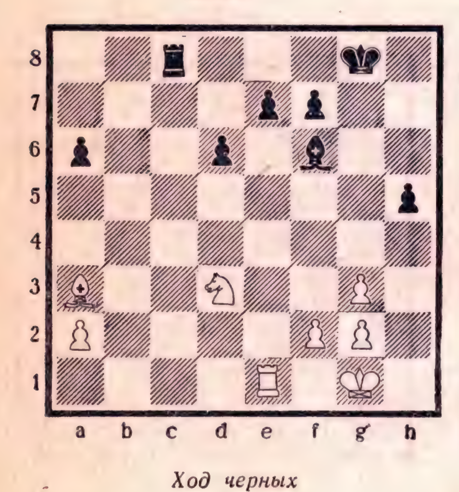


Диагр. 43



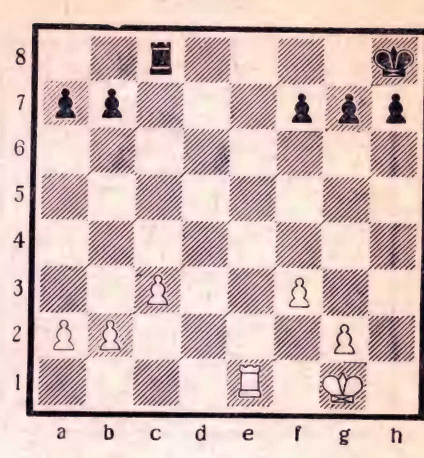
Ход черных

Диагр. 44



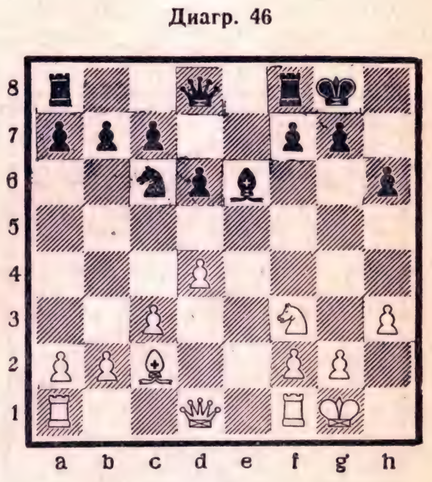
Ход черных

Диагр. 45

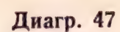


Ход белых

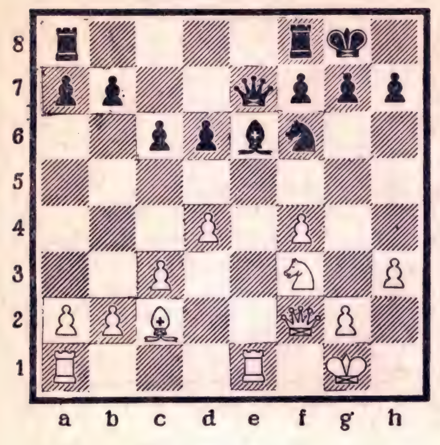
Диагр. 46



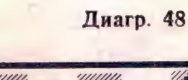
Ход белых



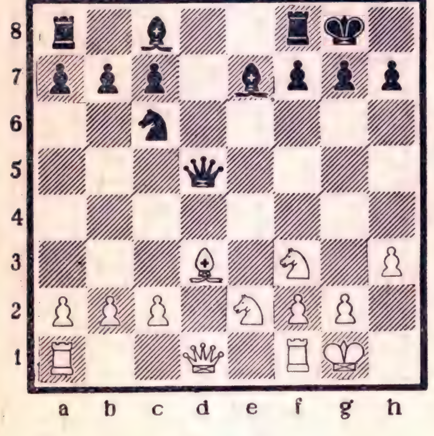
Диагр. 47



Ход белых



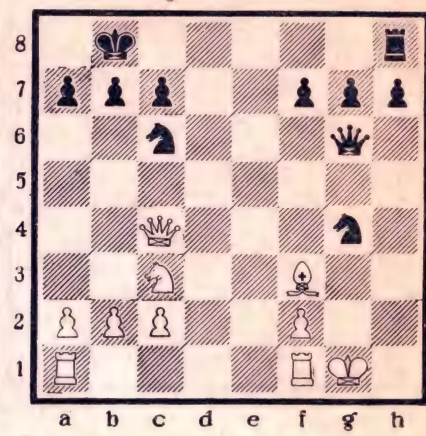
Диагр. 48





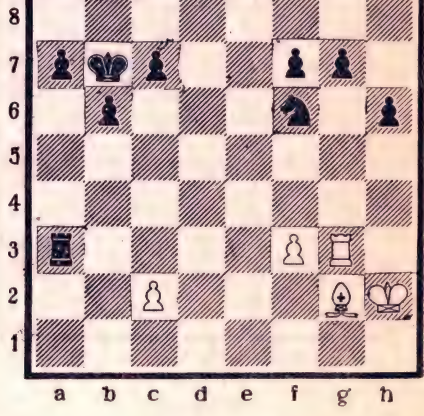
Ход белых

Диагр. 49



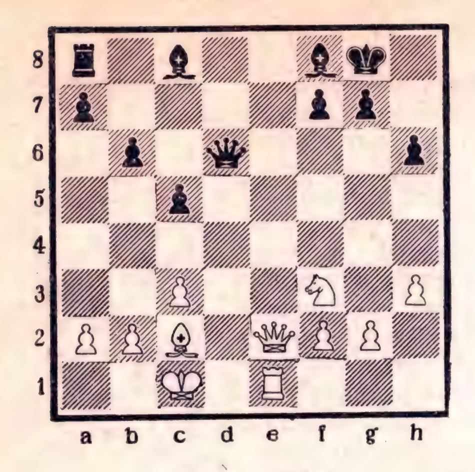
Ход черных

Диагр. 50



Ход белых

Диагр. 51



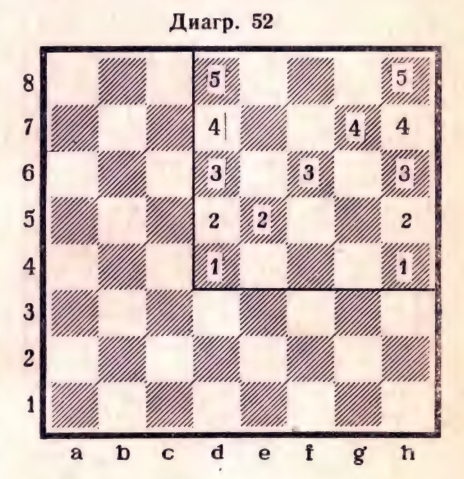
Ход белых

ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ И УПРАЖНЕНИЯ К I ГЛАВЕ

1. Белые поля — d5 и g8.
2. На поле d7.
3. Диагонали a3—f8 и g1—a7 пересекаются на поле c5. Диагонали b1—h7 и h4—d8 разного цвета.
4. На поле b4.
5. На поле e6.
6. Черные диагонали c1—h6 и h2—b8.
7. Черные поля c1, d2, e3, f4, g5 и h6.
8. Построим, например, квадрат d4—d8—h8—h4 (диагр. 52).

Каждая сторона этого квадрата равна пяти полям, но и диагонали d4—h8 и h4—d8 также состоят из пяти полей. На этом примере мы видим, что сторона квадрата и его диагональ равны по количеству полей. Этот вывод пригодится в дальнейшем.

Диагр. 52

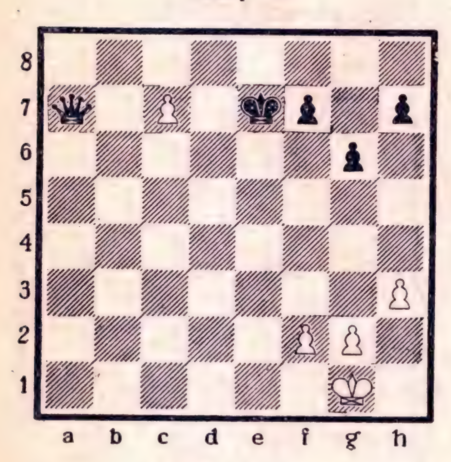


9. Пешка, сделавшая первый ход сразу на два поля, тратит на весь путь пять ходов.
10. Пешка должна стоять на 4-й горизонтали. Не забывайте, что все отсчеты на шахмат-

ной доске в алгебраической нотации всегда ведутся со стороны белых.

11. Встречаются иногда исключительные позиции, когда пешку оказывается выгоднее превратить в другую фигуру, исходя из конкретных особенностей положения. Так, на диагр. 53 мы видим, что ход 1. с7—с8Ф приводит к равному положению, так как у каждой из сторон остается по ферзю и три пешки. Если бы белые превратили пешку в коня, то, как легко видеть, они дали бы шах королю и одновременно напали бы на ферзя. Черные, защищаясь от шаха, должны отойти королем, после чего белые, взяв ферзя, остались бы с конем и тремя пешками против трех пешек противника, т. е. на стороне белых было бы значительное материальное преимущество. Значит, в данном случае выгоднее превратить пешку не в ферзя, а в коня.

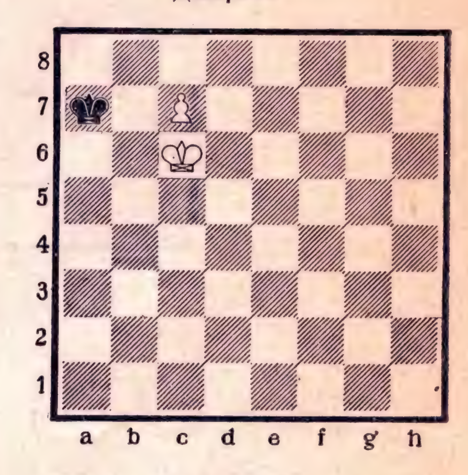
Диагр. 53



Ход белых

Другой пример показан на диагр. 54:

Диагр. 54



Ход белых

После 1. с7—с8Ф получился бы пат, так как у черных не было бы ни одного хода. Если черные превращают пешку в ладью, то следующим ходом они дают мат: 1. с7—с8Л Кра7—а6 2. Лс8—а8×.

12. Можно предположить, что пешка b2 после взятия перешла на с3, а пешка d4 — на с5. Следовательно, достаточно двух взятий, чтобы появились на вертикали «с» три пешки, которые называются строенными.

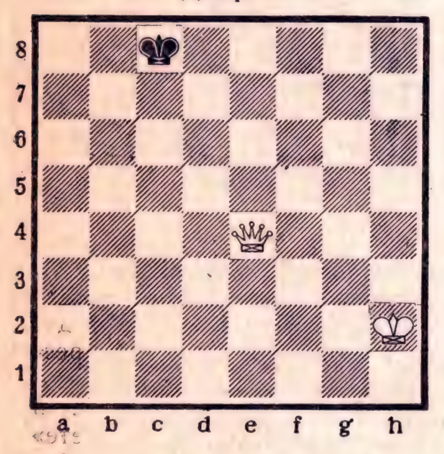
Конкретно рассуждая, можем считать, что пешка b2 взяла на поле с3 черного слона, а пешка d4 взяла на поле с5 черную пешку. Таким образом, положение вполне возможно.

13. В начальной позиции по правилам игры возможно 20 ходов, в том числе 16 ходов пешками и 4 хода конями.

Мы, конечно, не касаемся сейчас оценки качества различных ходов.

14. Возьмем такое положение.

Диагр. 55



В распоряжении белого ферзя 27 ходов: по четвертой горизонтали — 7, по вертикали «е»—7, по диагонали h1—h8—7 и по диагонали b1—h7 — 6. Нетрудно убедиться, что большего количества ходов ферзь не может иметь ни с одного поля. По мере приближения к краю доски «ударная» сила ферзя падает. Поставим его, например, на поле a3. Тогда у него будет уже только 21 ход. Если мы поставим ферзя в угол, например на поле a1, то он тоже будет иметь 21 ход.

На следующей диаграмме показано количество ходов, которыми располагает ферзь с каждого поля доски:

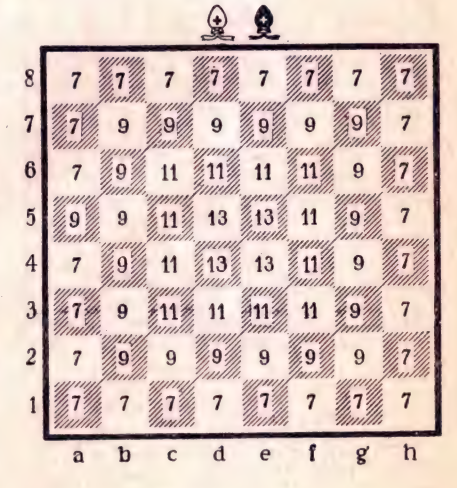
Диагр. 56

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	21	21	21	21	21	21	21	21
7	21	23	23	23	23	23	23	21
6	21	23	25	25	25	25	21	21
5	21	23	25	27	27	25	23	21
4	21	23	25	27	27	25	23	21
3	21	23	25	25	25	25	23	21
2	21	23	23	23	23	23	23	21
1	21	21	21	21	21	21	21	21

Из всех фигур только одна ладья не меняет свою «ударную» силу: и в центре, и в углу свободной доски она имеет 14 ходов.

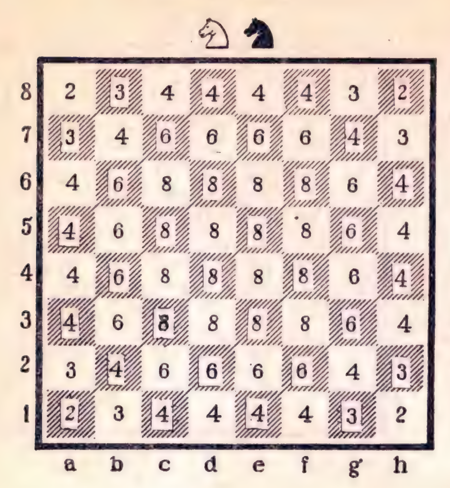
Приводим соответствующие диаграммы для слона, коня и короля:

Диагр. 57



	a	b	c	d	e	f	g	h
8	7	7	7	7	7	7	7	7
7	7	9	9	9	9	9	9	7
6	7	9	11	11	11	11	9	7
5	9	9	11	13	13	11	9	7
4	7	9	11	13	13	11	9	7
3	7	9	11	11	11	11	9	7
2	7	9	9	9	9	9	9	7
1	7	7	7	7	7	7	7	7

Диагр. 58



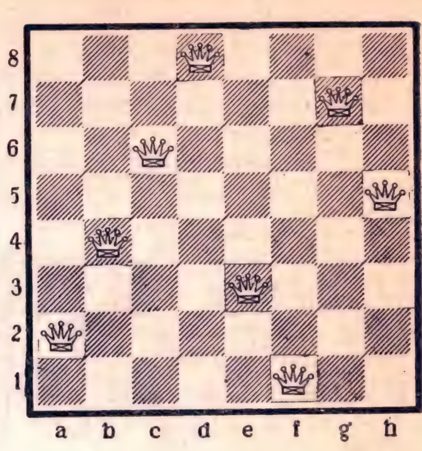
8	2	3	4	4	4	4	3	2
7	3	4	6	6	6	6	4	3
6	4	6	8	8	8	8	6	4
5	4	6	8	8	8	8	6	4
4	4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	8	8	8	8	6	4
2	3	4	6	6	6	6	4	3
1	2	3	4	4	4	4	3	2
	a	b	c	d	e	f	g	h

Диагр. 59

8	3	5	5	5	5	5	5	3
7	5	8	8	8	8	8	8	5
6	5	8	8	8	8	8	8	5
5	5	8	8	8	8	8	8	5
4	5	8	8	8	8	8	8	5
3	5	8	8	8	8	8	8	5
2	5	8	8	8	8	8	8	5
1	3	5	5	5	5	5	5	3
	a	b	c	d	e	f	g	h

15. На диаграмме 60 показано одно из 92 возможных решений задачи:

Диагр. 60



По поводу этой задачи Л. Я. Окунев в книге «Комбинаторные задачи на шахматной доске» приводит такие интересные данные:

«Первого июня 1850 г. в «Иллюстрированной газете» под рубрикой «Шахматы» была напечатана следующая задача:

Расставить 8 ферзей на шашечнице так, чтобы ни один ферзь не угрожал другому.

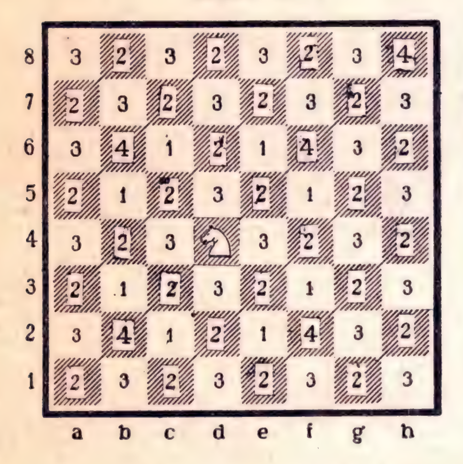
Несколько позже (29 июля 1850 г.) там же было указано число 60 как число возможных решений задачи, но в действительности решений оказалось больше, и уже в сентябре того же года было напечатано истинное число всех решений — 92.

Знаменитый математик Гаусс, читавший «Иллюстрированную газету», заинтересовался этой задачей и в своей переписке с другим математиком, Шумахером, неоднократ-

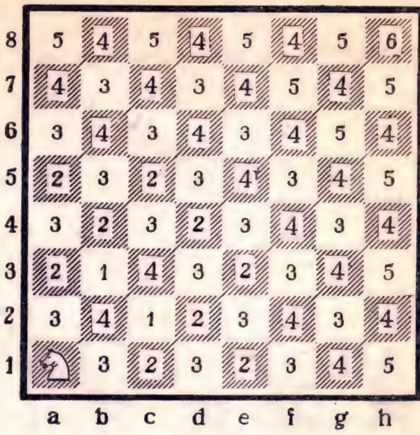
но упоминал о ней. Очень скоро Гаусс нашел 72 решения задачи. Любопытно отметить, что Гаусс сомневался в правильности числа 92 как числа всех решений».

16.

Диагр. 61



Диагр. 62



Как видно из диаграмм 61 и 62, конь на все черные поля попадает в четное количество ходов, а на все белые — в нечетное. Это вполне понятно, так как он начинает свои «путешествия» с черных полей d4 и a1, а мы знаем, что конь при своем ходе всегда с черного поля попадает на белое и наоборот.

Обратите также внимание на то, что конь с поля d4 попадает, например, на поле f6 в 4 хода, а на соседние с полем f6 поля e6 и f5 всего в 1 ход! Это, разумеется, обусловливается своеобразностью хода, который делает конь.

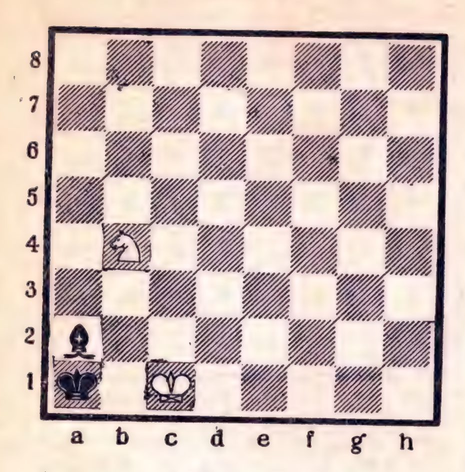
17. Да, можно.

18. При рокировке в короткую сторону ладья переходит только одно поле, на которое становится король. Следовательно, возникает уже другой вопрос — может ли король становиться под удар? Но мы знаем, что король никогда не может находиться под ударом. Значит, вопрос о рокировке в короткую сторону вообще отпадает.

При рокировке в длинную сторону ладья может переходить поле, находящееся под ударом. Этим полем является то, на котором в начальном положении стоит конь.

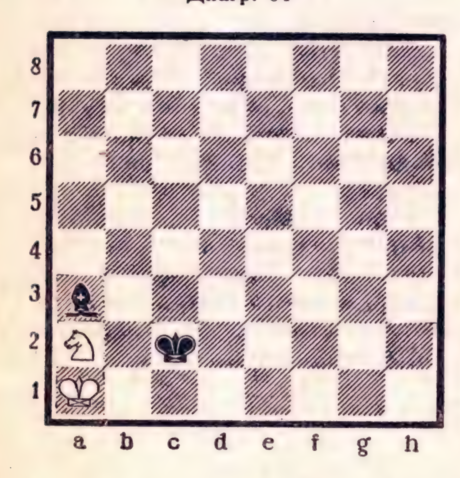
19. Например:

Диагр. 63



1. Кb4 — с2×

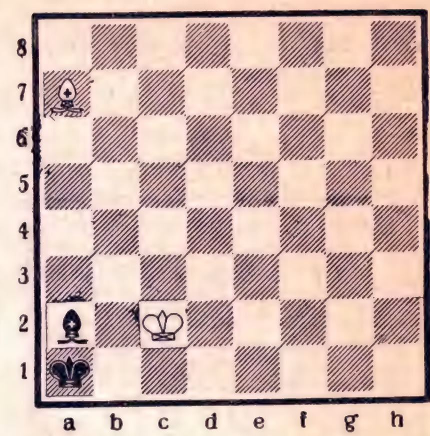
Диагр. 64



1. ... Ca3 — b2×

20. Например:

Диагр. 65



Ca7 — d4

21. Да, зависит. При ходе белых дается мат путем 1. Фс6—b7×. При ходе черных — ничья ввиду пата!

22. Белые: Крg1, Фd1, Ла1, Лf1, Cd3, Cg5, Кс3, пп. а2, b2, с2, f2, g2, h2; черные: Крg8, Фd8, Ла8, Лf8, Cb4, Ce6, Кf6, пп. а7, с7, d5, f7, g7, h7. Ход белых.

23. Белые X. Черные Y. 1. е4 е5 2. Кf3 Кс6 3. d4 ed 4. К : d4 Кf6 5. Кс3 Cb4 6. К : с6 bc 7. Cd3 d5 8. ed cd 9. 0—0 0—0 10. Cg5 Ce6. Сравните получившуюся после 10 ходов позицию с позицией, записанной в предыдущем ответе. Они должны быть одинаковы.

24. Диагр. 27. 1. Кс6—е7×. Диагр. 28. 1. Кh6—f7×. Диагр. 29. 1. ... Ке5—d3×. Диагр. 30. 1. Cf1—a6×. Диагр. 31. 1. Лс3—с8×. Диагр. 32. 1. ... Лd8—d1×.

Диагр. 33. 1. Се2—b5×. Диагр. 34. 1. Фf2—а7×. Диагр. 35. 1. ... Фf5—h3×. Диагр. 36. 1. Ке7—с6×.

25. Диагр. 37. 1. ... Kd4—f3+, и черные следующим ходом 2. ... Kf3 : g5 берут ферзя.

Диагр. 38. 1 ... Kd4 : с2+ и затем 2. ... Кс2 : а1, и у черных получается материальное преимущество. Когда одна из сторон берет ладью, а отдает коня или слона, то это называется выигрышем качества. Это выражение вполне понятно, если учесть, что по своей силе, т. е. по качеству, ладья превосходит легкую фигуру — коня или слона. В данном случае после хода 1. ... Kd4 : с2+ возможно такое продолжение — 2. Kpe1—f2 Кс2 · а1 3. Лh1 : а1. В итоге черные выиграли качество и пешку.

Диагр. 39. Ходом 1. Кс4—b6 белые выигрывают качество.

Диагр. 40. Ходом 1. ... Се8—b5 черные выигрывают ферзя за слона.

Диагр. 41. Сыграв 1. ... Cb5—с6, черные выигрывают одного из белых коней.

Диагр. 42. Белые выигрывают качество ходом 1. Се3—f4.

Диагр. 43. Путем 1. ... Лb6—g6 черные выигрывают ферзя за ладью.

Диагр. 44. Ходом 1. ... Лс3—с3 черные атакуют обе легкие фигуры белых и выигрывают одну из них.

Диагр. 45. Путем 1. Ле1—е7 белые нападают на две пешки и одну из них выигрывают.

Диагр. 46. После 1. d4—d5 пешка нападает одновременно на две легкие фигуры черных. Пешка на d5 защищена ферзем, поэтому черные теряют слона или коня за пешку.

Диагр. 47. Ходом 1. f4—f5 белые нападают на слона, которым крайне невыгодно отступать, так как в этом случае белые заберут ферзя ладьей. Поэтому черные должны оставить слона на месте, а следовательно, очередным ходом белые добиваются материального преимущества, выигрывая слона за пешку.

Диагр. 48. 1. Cd3 : h7+. После ответа 1. ... Kpg8 : h7 белые ходом 2. Фd1 : d5 берут ферзя и получают решающее материальное преимущество.

Диагр. 49. 1. ... Kg4—е5+ или 1. ... Kg4—е3+, и черные выигрывают ферзя.

Диагр. 50. 1. f3—f4+, и следующим ходом белые берут ладью.

Диагр. 51. Сыграв 1. Фе2—е4, белые создают две угрозы — собираются дать мат на h7 и нападают одновременно на ладью а8. Защититься от двух угроз черные не в состоянии и поэтому вынуждены отдать ладью.

Глава II

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ШАХМАТИСТАМ

КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ

Сведения, приведенные в главе I, достаточны для того, чтобы можно было начать играть в шахматы.

Однако без напутственных советов опытного шахматиста начинающий сразу же станет в тупик. Он задумается уже над первым ходом. В самом деле — как начинать партию?

Главная цель борьбы известна — надо постараться дать мат королю противника. Но ведь это — конечная цель. Можно ли сразу приступать к ее достижению? Что-то не видно в начальном положении, каким путем этого добиться.

Но давайте попробуем как можно скорее добиться мата, играя белыми. Надо сказать, что белые, имеющие право на первый ход, всегда владеют в самом начале партии известной инициативой.

	Белые	*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cf1—c4	Кb8—c6
3.	Фd1—h5	Кg8—f6??
4.	Фh5 : f7×.	

Итак, уже на 4-м ходу черный король получил мат!

Но легко видеть, что черные допустили грубую ошибку, сыграв 3. ... Кg8—f6?? Если бы они вместо этого сделали ход 3. ... g7—g6, то о мате белые уже перестали бы думать и должны были бы отводить своего ферзя назад из-под удара черной пешки.

Конечно, в партиях начинающих шахматистов сплошь и рядом встречаются грубые ошибки, но, сыграв внимательно всего несколько партий, читатель никогда не совершит такого ужасного просмотра, каким является ход черных 3. ... Кg8—f6??

Давайте сразу же условимся, что игра в расчете на быстрый мат в самом начале партии — детская забава.

Подобные скороспелые атаки, как показывает опыт, ничего не могут дать и ведут только, как правило, к неприятностям для самого атакующего.

Почему это происходит? Дело в том, что каждая из сторон обладает значительными силами для того, чтобы отразить нападение, которое предпринимается только двумя-

тремя фигурами без участия остальных сил в борьбе.

Поэтому в первую очередь мы советуем осуществлять максимальное р а з в и т и е всех своих сил, т. е. вводить в непосредственную игру по возможности все фигуры, кроме, конечно, короля, который является, как мы знаем, особой фигурой. Введение в бой короля в начале или середине игры, когда на доске много действующих сил, лишь резко ухудшило бы его положение и дало бы партнеру возможность осуществить сокрушительную атаку на короля. Конечно, если противник также разумно разыграет начало партии и введет в бой свои фигуры, то расчет на немедленный мат снова окажется наивным. Но в этом нет ничего удивительного.

Надо ставить себе все время такие цели, которые в данной конкретной обстановке являются реальными.

Мы рекомендовали, начиная партию, развивать фигуры, вводить их в бой.

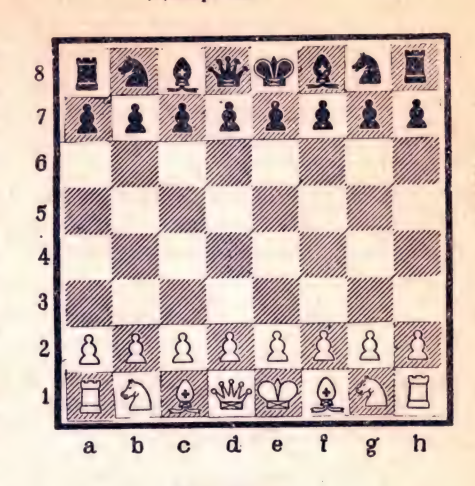
Как лучше всего это сделать?

Чтобы дать некоторые советы по этому важному вопросу, посмотрим еще раз на начальное положение (диагр. 66).

Очевидно, что фигуры без ходов пешками нельзя ввести в игру. Исключение, как мы знаем, составляют кони, которые могут «прыгать».

Поэтому продвижение пешек в начале игры необходимо. Но сразу же возникает вопрос: какими пешками лучше

Диагр. 66



Ход белых

всего ходить в начале партии? Мы советуем на первое время стремиться по возможности к продвижению центральных пешек, чтобы открыть диагонали для развития слонов. Первое время лучше всего начинать партию ходом 1. e2—e4, а черным отвечать на него 1. ... e7—e5. Конечно, продвижение центральных пешек должно быть не самоцелью, а лишь необходимой подготовкой к развитию фигур.

В дальнейшем играйте так, как подскажет вам здравый смысл, при условии обязательного выполнения принципа развития сил. Это значит, что надо ввести в бой коней, слонов и сделать рокировку, которая уводит короля в более обеспеченное место и «подтягивает» из угла ладью. При развитии фигур надо строго соблюдать экономию шахматного времени, измеряемого хо-

дами. Не делайте, конечно, без явной необходимости два хода одной и той же фигурой в начале партии, иначе ваш противник, поступая разумно, опередит в развитии и захватит инициативу.

Мне пришлось однажды видеть такую партию, которую играли начинающие шахматисты:

	Белые	*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cf1—c4	Kb8—c6
3.	Cc4—b5?	Kg8—f6
4.	Фd1—f3? и т. д.	

Третий ход белых слоном на b5, после того как они только что сыграли им на c4, выглядит совершенно бессмысленным. Ход ферзем на f3 также неудачен. Вообще, как правило, не следует ферзя рано вводить в игру, когда позиция еще не определилась. В таких случаях он обычно только попадает под обстрел легких фигур партнера и приходится терять дорогое для развития время, отступая ферзем, в то время как противник, наоборот, выигрывает время, или, как говорят, темпы, для мобилизации своих сил.

Итак, развивая фигуры, сразу намечайте определенную схему их расстановки, чтобы не терять времени в дальнейшем на «исправления». В противном случае ваш противник, действуя более правильно, захватит инициативу.

Куда лучше «развивать» коней? Этот вопрос часто возникает у начинающих.

Прежде чем ответить на него, всегда задаешь встречный вопрос: а где конь может проявить бо́льшую активность — на полях a3 и h3 или на полях c3 и f3? После недолгого размышления каждый начинающий шахматист всегда сам правильно говорит: коней надо развивать в направлении к середине доски, так как здесь они могут проявить бо́льшую активность.

В шахматной теории принято называть центром поля d4, d5, e5, e4. Этот участок доски имеет большое значение. В самом деле, если одна из сторон получает фигурное преобладание в центре, то это дает ей известное, как говорят, позиционное преимущество, так как, во-первых, именно в центре доски фигуры проявляют наибольшую активность, а, во-вторых, из центра можно быстро перебросить свои силы на любой участок борьбы, в то время как переводить фигуры с одного края доски на другой не так-то просто. Наряду с фигурным преобладанием в центре преимуществом надо также считать создание крепкого пешечного центра, который весьма стесняет действия противника.

Итак, развивая фигуры, надо в то же время внимательно следить за центром, стараясь получить там фигурное или пешечное преобладание.

Очень часто за центр разгорается острое сражение, причем одна или обе центральные вертикали открываются, т. е. остаются без пешек. В таких случаях положение королей

становится весьма опасным, так как они могут легко подвергнуться нападениям. Это лишний раз говорит о целесообразности рокировки, которую надо включать в план развития.

Постараемся теперь применить данные выше советы к конкретным действиям за шахматной доской.

Принцип максимального развития сил в сочетании с борьбой за центр можно видеть в следующей партии:

Белые		*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kg1—f3	Kb8—c6
3.	d2—d4	...

Этим ходом белые открывают выход своему чернопольному слону, создавая в то же время угрозу центральной пешке черных, которая будет взята, если они не примут мер к ее защите.

3.	...	e5 : d4
4.	Kf3 : d4	Kg8—f6

Отразив угрозу своей пешке e5 путем простого размена, черные продолжают развитие сил, причем одновременно сами атакуют центральную пешку партнера.

5. Kb1—c3 ...

Защищая пешку e4, белые вводят в игру другого коня. Таким путем разумно решаются две задачи: парируется намерение противника и соблюдается основной принцип развития сил.

5. ... Cf8—b4

Еще одна фигура входит в бой, и снова возникает угроза пешке e4, так как связывается конь c3 и защита пешки e4 с его стороны становится фиктивной в соответствии с правилами игры.

6. Kd4 : c6 ...

Белые хотят защитить свою пешку, сочетая это с одновременным развитием слона f1 на d3. Однако, как легко видеть, сразу пойти 6. Cf1—d3 им нельзя из-за потери коня после 6. ... Kc6 : d4. Поэтому белые сначала разменивают коней.

6. ... b7 : c6

Черные могли взять коня и другой пешкой. Какими же соображениями они руководствовались, делая свой ход? Как правило, выгоднее брать пешкой к центру, что вытекает из принципа борьбы за центр. В данном случае можно указать и на конкретные недостатки ответа 6. ... d7 : c6. Белые продолжали бы 7. Фd1 : d8+ Kpe8 : d8 8. Cc1—g5. В итоге черные теряли право на рокировку, и их король на открытой вертикали в центре оказался бы в неудачном положении. В дальнейшем у черных были бы трудности с введением в игру ладьи a8. Кроме того, белые получали четыре хорошие пешки против трех неприятельских на правом фланге, в то время как четыре пешки черных на другом фланге оказывались в известной мере «ис-

порченными» из-за наличия сдвоенных.

7. Cf1—d3 d7—d5

Открывая диагональ c8—h3 для развития своего слона, черные могут снова воздействовать на центр.

8. e4 : d5 e6 : d5
9. 0—0 0—0

Обе стороны сделали короткие рокировки, уводя королей в безопасные места с открывшейся вертикали в центре. Вместе с тем входят в игру ладьи.

10. Cc1—g5 ...

Развитие сил в основном завершается. Можно сказать, что начало партии, или дебют, заканчивается и теперь предстоит борьба в середине игры, или миттельшпиле, с примерно равными шансами для обеих сторон, так как ни одна из них не нарушила принципов разыгрывания дебюта.

Приведенные 10 ходов являются одним из разветвлений так называемой шотландской партии.

В современной теории шахматных дебютов детально разработаны десятки разнообразных начал, в каждом из которых проводится определенная мысль.

По теории дебютов написано много книг с анализом сотен и даже тысяч различных вариантов. Однако для шахматного любителя, когда он делает первые шаги, необходимо лишь понимать основной принцип развития фигур и значение центра. Это даст возможность находить в начале партии достаточно хорошие ходы. Лишь по мере роста квалификации надо постепенно знакомиться по элементарным учебникам с разными дебютами, причем обращать основное внимание следует опять-таки на идейную сторону, рассматривая анализы и варианты лишь как богатый иллюстративный материал.

Развитие сил и овладение центром в дебюте настолько важны, что иногда для ускорения мобилизации фигур и успешной борьбы за центр предпринимаются даже материальные жертвы. Существуют такие начала, в которых для этих целей жертвуется пешка, а иногда даже фигура. Такие дебюты называются гамбитами. Вот один из них:

Королевский гамбит

Белые	*Черные*
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	...

Продвигая слоновую пешку вперед, белые сразу начинают борьбу за центральный пункт e5 в соответствии с дебютными принципами. Можно возразить, заметив, что той же цели белые проще могли достигнуть, сыграв 2. d2—d4. Да, такое начало тоже вполне возможно и называется центральным дебютом. Однако белые в королевском гамбите, жертвуя пешку «f», хотят сохранить пешку «d» для того, чтобы сыграть в дальнейшем

d2—d4, получая отличный пешечный центр.

2. ... e5 : f4

Черные, конечно, не обязаны брать пешку. Они могут сами играть на скорейшее развитие. Для этой цели хорошим ответом был бы ход 2. ... d7—d5.

3. Кg1—f3.

Наиболее распространенное продолжение. Этим ходом белые предупреждают неприятный шах ферзем на h4. Они намерены сыграть на следующем ходу d2—d4.

Королевский гамбит известен с XVI в. и особенно часто применялся в прошлом веке. В наши дни он редкий гость в партиях крупных шахматистов. Королевский гамбит тщательно исследовался многими аналитиками, имеется обширная литература, посвященная этому интересному началу.

В нашу задачу, конечно, не входит освещение различных разветвлений гамбита. Нам важно было лишь познакомиться с его основной идеей, чтобы представить, для чего жертвуется пешка в дебюте.

Все же на одном очень рискованном продолжении мы остановимся, чтобы показать жертву фигуры для быстрейшего выполнения основных дебютных принципов.

Гамбит Альгайера

	Белые	*Черные*
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5 : f4
3.	Кg1—f3	g7—g5

Черные заранее защищают свою пешку на f4, которая после хода белых d2—d4 уже находилась бы под ударом.

4. h2—h4 ...

Чтобы поколебать пешечную цепь партнера. Черные не могут ответить 4. ... h7—h6 ввиду простого 5. h4 : g5.

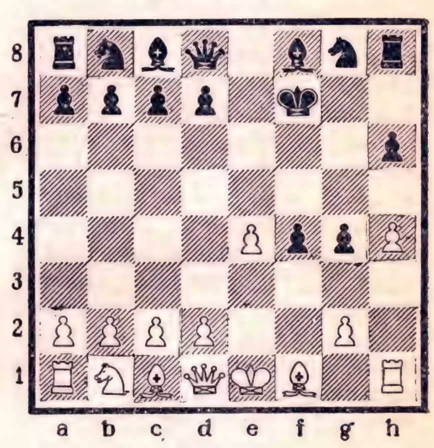
4. ... g5—g4
5. Кf3—g5 h7—h6

Приводит к выигрышу коня. Но белые, конечно, сознательно шли на эту жертву.

6. Кg5 : f7 Крe8 : f7

Создалась исходная позиция гамбита Альгайера:

Диагр. 67



Белым лучше всего продолжать 7. Сf1—c4+. Они опережают в развитии, а черный король лишен рокировки и при неточной обороне легко может попасть под сильнейшую атаку. Надо обладать боль-

шим искусством в защите и хорошей техникой, чтобы, играя черными, избежать неприятностей и суметь затем реализовать материальное преимущество.

В заключение подчеркиваем еще раз, что выполнение основных принципов в дебюте всегда приводит к интересной, содержательной игре в миттельшпиле.

ЧТО ДЕЛАТЬ ПОСЛЕ ДЕБЮТА

В предыдущем разделе мы отметили невыгодность скороспелых атак на короля, которые иногда предпринимаются шахматными любителями с помощью двух-трех фигур в самом начале партии.

Что же можно сказать о возможности непосредственного нападения на короля в миттельшпиле, когда уже все фигуры введены в бой?

Само собой разумеется, что нападение на неприятельского короля с целью дать ему мат всегда привлекает каждого шахматиста. Дело, однако, не только в том, чтобы скорее достичь конечной цели партии, а и в том, чтобы получить большое удовлетворение, которое всегда возникает, когда удается энергичной, целеустремленной игрой поставить короля партнера в безвыходное положение. К тому же в процессе атаки на короля возникают интересные, острые ситуации, получаются позиции с богатым содержанием, делаются красивые ходы, оставляющие довольно сильное впечатление.

С другой стороны, всякий начинающий шахматист, несомненно, быстрее растет, быстрее развивает свои способности, если с первых же партий стремится к проявлению инициативы, активности, для чего всегда имеется большой простор при ведении атаки на короля.

Таким образом, непосредственное нападение на короля можно рекомендовать с различных точек зрения.

Однако надо ясно понимать, что не собственное желание определяет характер борьбы в шахматной партии. Правильный план игры вытекает из объективной оценки возникающих позиций. Чтобы атака на короля прошла успешно, нужно не только собственное искусство, но и известные ошибки со стороны партнера, которые позволили бы создать атаку. Таков один из основных законов шахмат.

Поэтому, всячески совершенствуясь в ведении атак на короля и предпринимая их всегда, когда для этого представляется возможность, каждый шахматист должен уметь вести разностороннюю борьбу.

Мы уже говорили раньше, что весьма часто приходится не помышлять о непосредственной атаке на короля, а действовать на различных

участках доски в зависимости от реальной обстановки.

Мы рекомендуем начинающим шахматистам, когда нет возможности прямо атаковать неприятельского короля, проявлять максимальную активность и, координируя действия своих фигур, стремиться к достижению материального преимущества.

Что это значит?

Нами при рассмотрении правил о ходах фигур давалась оценка их относительной силы.

Напомним, что, принимая пешку за одну боевую единицу, мы оценили коня или слона условно в 3 единицы, ладью в 4,5 и, наконец, ферзя в 9 единиц.

Получается, что с каждой стороны в начале сражения участвуют, кроме королей, шахматные армии в составе 38 боевых единиц, что видно из следующего расчета:

8 пешек	— 8 × 1	= 8	единиц
2 коня	— 2 × 3	= 6	»
2 слона	— 2 × 3	= 6	»
2 ладьи	— 2 × 4,5	= 9	»
ферзь	— 1 × 9	= 9	»

Итого 38 единиц

Теперь представьте себе, что одному из противников удалось, например, выиграть легкую фигуру или ладью. В таком случае происходит заметное нарушение равновесия сил. Тот из партнеров, кому удалось получить лишнюю легкую фигуру или ладью, имеет уже значительное материальное преимущество. Оно сразу же начинает сказываться в дальнейших активных действиях. Если даже не удастся после этого быстро увеличить свой перевес ввиду упорной защиты противника, то обычно происходит упрощение позиции путем разменов. Это значит, что в процессе игры каждая из сторон берет какую-то фигуру противника и в то же время отдает свою равноценную.

Подобная операция в принципе выгодна для того, кто имеет материальное преимущество.

В самом деле, предположим, что с каждой стороны действуют 32 единицы после того, как произошли уже некоторые размены. Если один из играющих выигрывает в этот момент коня, то у партнера остается 29 единиц.

Что же получится, если последуют новые упрощения?

Скажем, на доске есть еще ферзи и ладьи, но происходит размен ферзей и одной пары ладей. Подсчитаем, к чему это приводит. Соотношение сил изменится от 32 : 29 до 18,5 : 15,5.

Следовательно, хотя абсолютный перевес одной стороны, равный трем, конечно, остался тем же, но относительный перевес возрос. Арифметика показывает, что на каждую боевую единицу слабейшей стороны приходилось 1,1 единицы противника, а после разменов уже 1,19. Значит, защита со стороны слабейшего партнера будет еще больше

затруднена и в конце концов оборона будет постепенно сломлена.

Начнется разгром, последним этапом которого будет достижение главной цели — мата королю.

Говоря о получении материального преимущества, мы имели в виду, что никаких серьезных изъянов в собственном лагере при этом не получается и материальный перевес достигается при прочих примерно равных условиях.

Эта оговорка очень важна. Можно, например, в погоне за материальным преимуществом позабыть о безопасности своего короля. Так частенько и бывает на практике. Выигрывается, скажем, фигура, а собственный король оказывается в столь незавидном положении, что его не удается спасти от мата.

Мы нарисовали выше в общем виде возможную, реальную картину сражения на шахматной доске. Но как можно получить материальное преимущество?

Надо нападать своими силами на неприятельские фигуры и пешки, стараясь, чтобы как можно большее количество собственных фигур принимало активное участие в операциях. Какой объект выбрать для нападения?

Это подскажет вам реальная обстановка, которая создастся на доске.

Играйте активно, энергично, используйте всю свою фантазию, проявляйте максимум изобретательности, настойчивость в борьбе.

Действуя таким образом, вы сможете накопить достаточный опыт, чтобы приступить затем к планомерному изучению шахматной теории, которая поможет сделать новые и более быстрые шаги вперед по трудному пути овладения шахматным искусством.

Все наши рассуждения носили весьма общий характер, но они, как нам кажется, могут дать начинающему известную, правильную ориентировку его первым действиям на шахматной доске.

Дадим еще несколько кратких советов.

Когда противник делает ход, всегда мысленно задавайте себе вопрос: чем он вам грозит, каков его замысел?

Это приучит вас к внимательности, позволит вовремя разгадывать замыслы партнера.

Если нет никакой угрозы, то продолжайте последовательно осуществлять намеченный план.

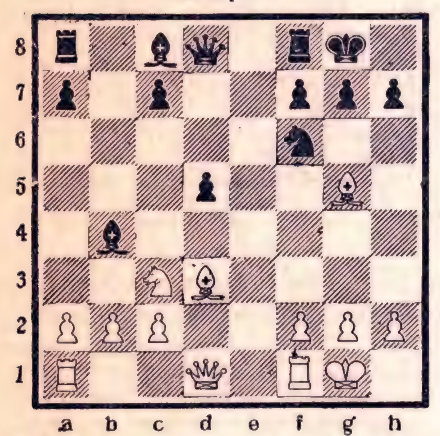
Если увидите опасность, то парируйте угрозу, причем опять-таки сочетайте это по возможности с проведением своего плана, с проявлением активности.

В следующих разделах мы уже за шахматной доской остановимся на некоторых важных вопросах, причем будем рассматривать их в порядке сложности, начиная с простейших.

ПОЛУЧЕНИЕ МАТЕРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА И ПРОСТЕЙШИЙ ПРИМЕР РЕАЛИЗАЦИИ ЛИШНЕЙ ПЕШКИ

Вернемся к положению, которое получилось у нас в шотландской партии после 10-го хода белых:

Диагр. 68



Ход черных

Предположим, что черные не придали особого значения последнему ходу белых и решили отогнать неприятельского слона, напав на него пешкой.

Белые	*Черные*
10. ...	h7—h6?

Ставя вопросительный знак, мы отмечаем, что сделанный ход является ошибкой. Белые могут теперь выиграть пешку, что мы сейчас докажем.

11. Cg5 : f6 Фd8 : f6

Другим возможным ответом было взятие слона пешкой — 11. ... g7 : f6. В этом случае черные также теряли пешку, так как белые могли провести небольшую комбинацию. Могло последовать 12. Кс3 : d5, и теперь брать коня белых невыгодно: 12...Фd8 : d5 13. Cd3—h7+ Крg8 : h7 (вынужденный ход) 14. Фd1 : d5, и в итоге белые выиграли ферзя и пешку за две легкие фигуры, что, как мы уже знаем, весьма выгодно, так как дает им заметное материальное преимущество.

Мы рассмотрели в этом примечании небольшую комбинацию. Роль комбинаций в шахматах весьма велика, но мы остановимся на этом вопросе в дальнейшем.

12. Кс3 : d5 Фf6—d6

Взять вместо этого хода пешку b2 черным невыгодно. После 12. ... Фf6 : b2 13. Лa1—b1 они, спасая своего ферзя, потеряли бы слона b4.

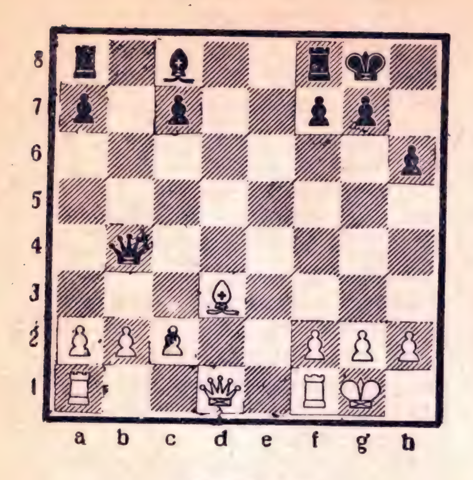
13. Кd5 : b4 Фd6 : d4

На диагр. 69 мы видим позицию, к которой форсированно пришла игра после ошибочного хода черных 10. ... h7—h6. Говоря о форсированности, мы имеем в виду вынужденность всех ответов черных. Во избежание худшего они были обязаны делать те ходы, которые мы привели.

Что же получилось в итоге?

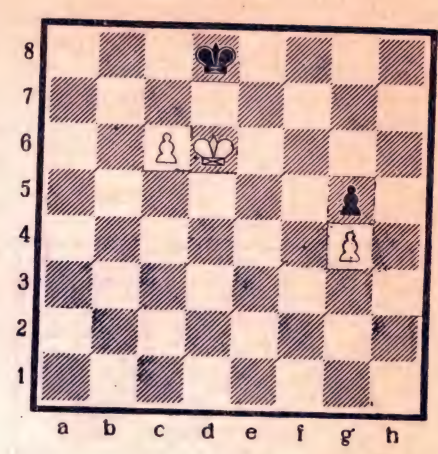
Белые выиграли пешку. Конечно, начинающему шахматисту такое достижение покажется ничтожным, так как у

Диагр. 69



Ход белых

Диагр. 70



Ход белых

него нет еще никаких знаний и необходимой техники, чтобы довести столь незначительное преимущество до победы. Но полезно сразу же узнать, что для шахматного мастера лишняя пешка в подобных позициях уже достаточна для конечного выигрыша.

Чтобы показать, каким путем можно преимущество в виде одной лишней пешки довести до победы, мы остановимся на более простой позиции, в которой вполне может разобраться и начинающий шахматист (диагр. 70).

Когда на доске остается ограниченное количество фигур, королям уже нельзя создать достаточно сильных угроз. В таких позициях уже сами короли начинают действовать активно, играя большую роль в ходе борьбы.

Выше мы писали, что в дебюте и миттельшпиле нельзя вводить в бой короля, так как при этом он немедленно подвергнется сильнейшей атаке со стороны партнера. Но при ограниченном количестве фигур, когда прямую атаку на короля организовать уже нечем, необходимо вводить его в сражение. С того момента, когда активная роль короля становится возможной, начинается третья, заключительная стадия шахматной партии — окончание, или эндшпиль.

Изучение различных простейших эндшпилей крайне необходимо, так как мало грамотно разыграть дебют и хорошо провести миттельшпиль. Для победы надо уметь правильно реализовывать в эндшпиле полученное ранее преимущество.

Каждому шахматисту знание элементарных окончаний, разработанных теорией, необходимо для ведения практиче-

ских эндшпилей. Эти теоретические элементарные окончания являются своего рода маяками, к которым надо стремиться.

Для начинающего шахматиста изучение простейших позиций необходимо и по другой причине. Когда на доске мало действующих сил, значительно легче понять всю обстановку, наметить и точно осуществить какой-то план. А это весьма полезно для развития логического шахматного мышления. Ведь само собой разумеется, что значительно легче действовать с полным пониманием всех событий, когда на доске мало фигур, чем разбираться в сложнейших положениях дебюта или миттельшпиля, где начинающий шахматист чувствует себя, как в дремучем лесу.

В позиции на диагр. 70 у белых лишняя пешка. Каким путем можно ее использовать, чтобы добиться победы — дать мат черному королю?

Мы знаем, что пешка, достигнув последней горизонтали, превращается в любую фигуру. Поэтому у нас сразу же созревает правильный по идее план: надо провести пешку до последней горизонтали и превратить ее в сильнейшую фигуру — ферзя, а уж затем постараться дать мат.

Попробуем сделать это прямолинейно: 1. c6—c7+ Крd8—c8. Становится ясно, что провести в ферзи пешку «c» нельзя, так как после хода 2. Крd6—c6 будет пат, и партия закончится вничью.

Мы пошли по ложному пути. Правильный план заключается в том, что белые направляются королем сразу к пешке черных на g5 и берут ее, чтобы затем провести в ферзи свою пешку g4. Черный король будет вынужден потерять драгоценное время на то, чтобы ликвидировать пешку c6, что и решит исход партии.

1. Крd6—e6 Крd8—c7
2. Крe6—f5 Крc7 : c6
3. Крf5 : g5 Крc6—d7

Черный король спешит задержать пешку, но он явно запаздывает.

4. Крg5—h6 Крd7—e7
5. g4—g5 Крe7—f7
6. Крh6—h7

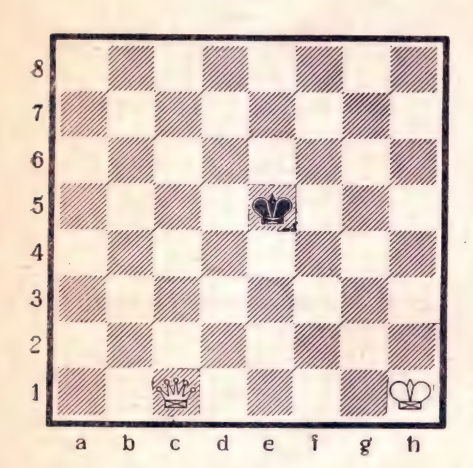
Белые полностью обеспечили дальнейший путь пешки в ферзи. Таким образом, мы приходим к окончанию, в котором у белых будут ферзь и король против одного короля черных. Этот простейший эндшпиль, где всегда можно вынудить мат, мы сейчас изучим.

Но прежде обращаем внимание на то обстоятельство, что, как мы убедились, не всякая пешка может пройти в ферзи с помощью своего короля.

Изучение эндшпиля — король с пешкой против короля — является первоочередной задачей каждого шахматиста, когда он приступает к систематическому изучению теории эндшпиля. Мы его также рассмотрим, изучив, как дается мат ферзем или ладьей одинокому королю.

Возьмем, например, следующее положение:

Диагр. 71



Ход белых

Покажем сначала простой, но, объективно говоря, не самый лучший метод матования.

Прежде всего надо ясно представить себе, что вынудить мат с помощью ферзя и короля можно только на краю доски. Нельзя построить матового положения в любом другом месте. Поэтому первая часть плана белых заключается в том, чтобы оттеснить черного короля на край доски. Этой цели можно достичь одним ферзем, не прибегая к помощи короля. Затем, когда король черных будет оттеснен на край доски, надо подвести белого короля и в заключение при его помощи дать мат.

Осуществляя составленный план, определяем, что будем оттеснять черного короля на 8-ю горизонталь.

1. Фc1—c4 ...

После этого хода ферзь сразу отрезает, делает недоступной для черного короля всю часть доски по 4-ю горизонталь включительно. Обратите внимание, что ферзь ставится на ход коня от черного короля.

1. ... Крe5—f5

Черный король не намерен добровольно покидать 5-ю горизонталь. Если бы черные ответили, например, 1. ... Крe5—d6, то после 2. Фc4—b5 (ферзь снова ставится на ход коня от короля) для их короля была бы уже недоступной и 5-я горизонталь.

2. Фc4—d4 Крf5—g5
3. Фd4—e4 Крg5—h5
4. Фe4—f4 Крh5—g6

Черный король вынужден отступить на 6-ю горизонталь.

5. Фf4—e5 Крg6—h6
6. Фe5—f5 Крh6—g7

Потеряна и 6-я горизонталь.

7. Фf5—e6 Крg7—h7
8. Фe6—f6 Крh7—g8
9. Фf6—e7 ...

Первая часть плана выполнена: черный король загнан на 8-ю горизонталь. Больше того, в его распоряжении остались только два поля — g8 и h8, по

которым он вынужден ходить в ожидании решительных действий со стороны белых.

9. ... Крg8—h8
10. Крh1—g2 ...

Грубой ошибкой явилось бы дальнейшее преследование черного короля путем 10. Фе7—f7, так как создалась бы патовая позиция. Белые приступают ко второй части плана: подводят своего короля.

10. ... Крh8—g8
11. Крg2—g3 Крg8—h8
12. Крg3—g4 Крh8—g8
13. Крg4—g5 Крg8—h8
14. Крg5—g6 Крh8—g8

Король белых подошел достаточно близко, и они могут дать мат тремя различными способами.

Итак, нам потребовалось 15 ходов, чтобы дать мат.

Можно ли было дать мат скорее и нужно ли вообще к этому стремиться?

По правилам игры — мы об этом уже говорили — партия признается ничьей, если в течение 50 ходов не произошло ни одного взятия и не продвинулась ни одна пешка. Таким образом, в эндшпиле с королем и ферзем против короля нужно заматовать короля за 49 ходов, так как иначе будет признана ничья. С точки зрения правил нет, следовательно, нужды стараться заматовать короля как можно быстрее.

Однако для того, чтобы научиться правильно действовать фигурами, весьма полезно развивать свои способности в искусстве координации, начиная с самых простых позиций. В дальнейшем это очень пригодится в более сложных положениях.

Попробуем координировать действия ферзя и короля белых. Вернемся к позиции, изображенной на диагр. 71.

1. Фс1—с4 Кре5—f5
2. Крh1—g2 ...

Белые сразу продвигают короля, чтобы он быстрее начал согласованные действия с ферзем.

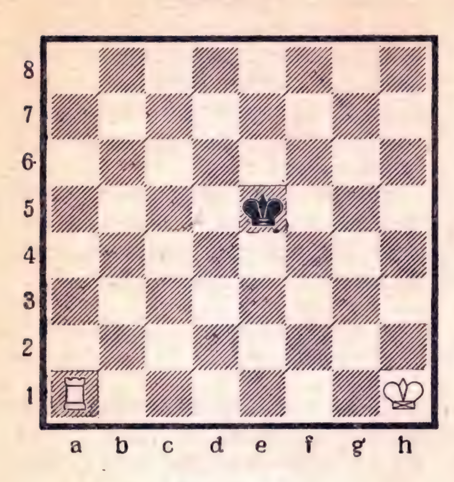
2. ... Крf5—e5
3. Крg2—g3 Кре5—f5
4. Фс4—d5+ Крf5—g6
5. Крg3—g4 Крg6—f6
6. Фd5—d6+ Крf6—f7
7. Крg4—g5 Крf7—g7
8. Фd6—е7+ Крg7—g8
9. Крg5—g6 Крg8—h8
10. Фе7—g7×

Координируя действия ферзя и короля, нам удалось заматовать короля черных уже не за 15, а за 10 ходов. Черные могли играть, конечно, иначе, но нам важно подчеркнуть, что согласованные действия белых фигур приводят к цели раньше.

Каждому начинающему шахматисту необходимо также научиться давать мат одинокому королю ладьей.

МАТОВАНИЕ ЛАДЬЕЙ

Диагр. 72



Ход белых

1. Лa1—a4 ...

Белые опять-таки отрезают для черного короля все поля, расположенные в нижней части доски.

1. ... Крe5—d5
2. Крh1—g2 ...

Нетрудно установить, что одна ладья уже не в состоянии оттеснить черного короля. Чтобы оттеснить его на 8-ю горизонталь, а затем дать мат, белые вынуждены действовать и королем, и ладьей. Мы уже видим, насколько важна координация в действиях фигур.

2. ... Крd5—c5
3. Крg2—f3 Крc5—b5
4. Лa4—d4 ...

Король черных напал на ладью, и она должна отойти. Ладья пошла на поле d4, чтобы следующим ходом короля белые могли ее защитить.

4. ... Крb5—c5
5. Крf3—e3 Крc5—b5
6. Крe3—d3 Крb5—c5

Черный король старается держаться на месте, не желая добровольно направляться на 8-ю горизонталь.

7. Крd3—c3 Крc5—b5
8. Лd4—c4 ...

Король черных еще больше ограничивается в своих передвижениях совместными действиями белых фигур.

8. ... Крb5—b6
9. Крc3—b4 Крb6—a6
10. Лc4—c6+ Крa6—a7
11. Крb4—b5 Крa7—b7
12. Лc6—c1 ...

Выжидательный ход. Черный король должен теперь либо отойти на 8-ю горизонталь, либо снять контроль с поля c7, что сейчас же используется белыми.

12. ... Крb7—a7
13. Лc1—c7+ Крa7—a8
14. Крb5—b6 Крa8—b8
15. Лc7—c1 ...

Снова выжидательный ход, смысл которого уже должен быть ясен из предыдущего примечания.

15. ... Крb8—a8
16. Лc1—c8×

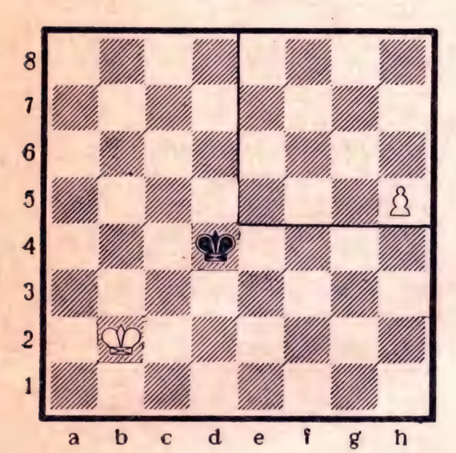
Чтобы уверенно давать мат ферзем или ладьей одинокому королю, полезно несколько раз поупражняться, стараясь поскорее заматовать короля совместными действиями фигур. Метод же игры ясен из приведенных примеров.

КОРОЛЬ И ПЕШКА ПРОТИВ КОРОЛЯ

Мы уже отмечали большую важность изучения этого эндшпиля для практики.

Начнем наш анализ с такого случая, когда король сильнейшей стороны (у нас пусть это будут белые) не участвует в непосредственной игре, а стоит далеко от собственной пешки. Как определить в таком случае, проходит ли пешка в ферзи или нет?

Диагр. 73



Ход черных

Для решения этого вопроса проще всего пользоваться правилом квадрата. Он мысленно строится, как показано на диаграмме, таким образом: за сторону квадрата принимается путь пешки до поля превращения.

Если король слабейшей стороны находится в этом квадрате или при своем ходе может в него вступить, то пешка задерживается. В противном случае она проходит в ферзи.

В свое время мы уже отметили, что диагональ квадрата, построенного на шахматной доске, равна по количеству полей его стороне. Поэтому, когда король движется по диагонали, а пешка по стороне квадрата, получается, что затрачивается одинаковое количество ходов: 1. ... Kpd4—e5 2. h5—h6 Kpe5—f6 3. h6—h7 Kpf6—g7.

Правило квадрата надо применять с известной осторожностью.

Если пешка стоит на первоначальном поле, то необходимо, строя квадрат, предполагать, что она уже продвинулась на один ход (на одно поле), иначе получится ошибка.

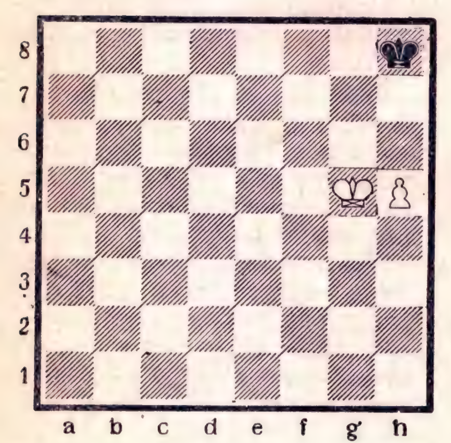
Применять правило следует тогда, когда доска свободна от других пешек, так как в противном случае на пути движения короля могут оказаться препятствия. Так, например, если добавить на диагр. 73 еще одну черную пешку на f6, то это сыграет для черных отрицательную роль. После 1. ... Kpd4—e5 2. h5—h6 король лишен возможности пойти на f6, и поэтому пешка белых проходит в ферзи. Следовательно, правило квадрата применять было нельзя. Кстати заметим, что после 1. ... f6—f5 (вместо 1. ... Kpd4—e5) черные также проигрывают: 2. h5—h6 f5—f4 3. h6—h7 f4—f3 4. h7—h8Ф+ Kpd4—e3 5. Kpb2—c2, и соеди-

ненными действиями короля и ферзя белые сначала выигрывают пешку, а затем матуют черного короля.

Сложнее обстоит дело, если король сильнейшей стороны помогает своей пешке.

Рассмотрим сначала положения, где имеется крайняя пешка. Чтобы хорошо разбираться в таком эндшпиле, достаточно основательно знать две следующие позиции (диагр. 74 и 75).

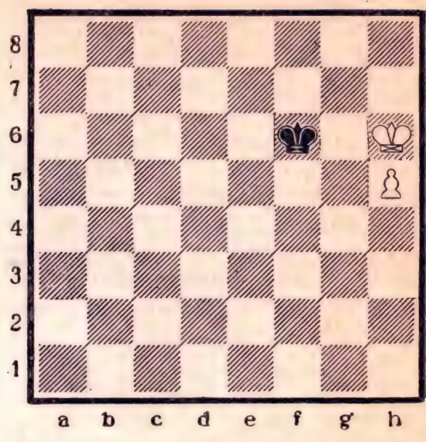
Диагр. 74



Ничья, независимо от очереди хода

В первом положении нет возможности «выманить» черного короля из угла доски. Он ходит по полям g8, g7, h7 и снова возвращается в угол. Продвижение же пешки, поддержанное королем, приводит к пату: 1. Крg5—g6 Крh8—g8 2. h5—h6 Крg8—h8 3. h6—h7 — пат.

Диагр. 75



Ничья, независимо от очереди хода

Во второй позиции белый король не выпускается с крайней вертикали, так как с одной стороны ему мешает черный король, а с другой — край доски. Если же белому королю удается отойти с вертикали «h», чтобы могла идти вперед пешка, то черный король успевает перестроиться и попасть в угол.

1. Крh6—h7 Крf6—f7
2. h5—h6 Крf7—f8

Грубой ошибкой было бы, конечно, 2. ... Крf7—f6??, так как после 3. Крh7—g8 король белых выходил из «заточения», а черный не попадал в угол. Пешка беспрепятственно прошла бы в ферзи.

3. Крh7—g6 ...

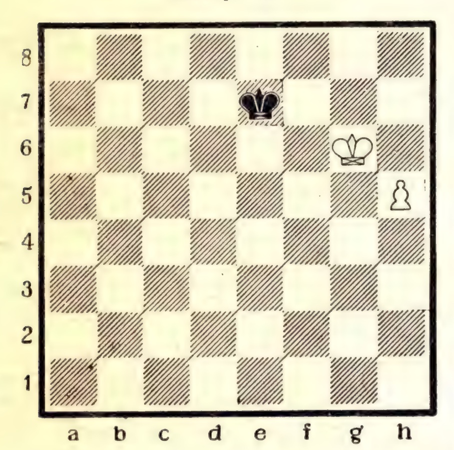
Единственная возможность выбраться королем на волю. На 3. Крh7—h8 черные ответили бы 3. ... Крf8—f7 и т. д.

3. ... Kpf8—g8

Черный король попадает в угол — ничья.

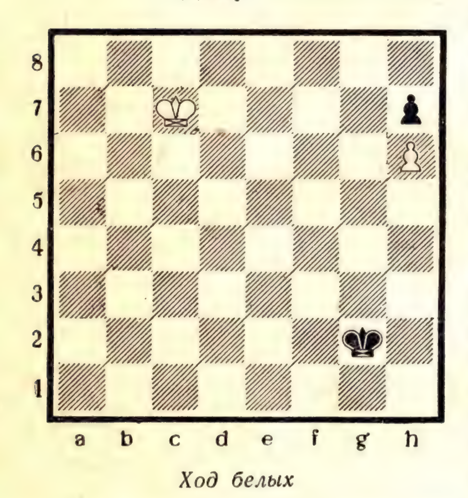
Весьма полезно остановиться еще на двух позициях.

Диагр. 76



Ход черных

Диагр. 77



Ход белых

В положении на диагр. 76 черные успевают в последний момент добиться ничьей ходом 1. ... Кре7—f8. После этого черный король либо проникает в угол, либо «запирает» белого короля на крайней вертикали: 2. h5—h6 Kpf8—g8 или 2. Kpg6—h7 Kpf8—f7.

На диагр. 77 показано положение, которое встретилось в партии одного международного турнира. Оно весьма поучительно.

Легко подсчитать, что белым для взятия пешки h7 нужно пять ходов, а черным, чтобы запереть белого короля на h7, нужно попасть на f7. Для этой цели тоже необходимо пять ходов.

Таким образом, можно прийти к выводу, что ничья неизбежна. Проверим это на доске: 1. Kpc7—d7 Kpg2—f3 2. Kpd7—e7 Kpf3—e4 3. Кре7—f7 Кре4—e5 4. Kpf7—g7 Кре5—e6 5. Kpg7 : h7 Кре6—f7. Убеждаемся, что вроде все правильно. Так было в партии.

И все же выигрыша можно добиться, если не забывать того, что диагональ шахматного квадрата по количеству полей равна стороне. Отсюда, как вывод, следует, что можно белым королем попасть на поле g7 для последующего взятия пешки в одно и то же количество ходов и по 7-й горизонтали, как мы сделали, и по ломаной линии c7—d6—e5—f6—g7, представляющей диагонали двух квадратов.

Если двигаться по горизонтали, то действительно получается ничья. Если же белый

король продвигается к цели по ломаной, то он одновременно мешает черному королю попасть в нужное количество ходов на поле f7. Поэтому движение по ломаной линии ведет к победе:

1. Крc7—d6! Крg2—f3
2. Крd6—e5!

Теперь черный король в случае 2. ... Крf3—e3 напрасно потеряет один темп, «потоптавшись» по 3-й горизонтали, и уже не сможет в 5 ходов попасть на f7. Если 2. ... Крf3—g4, то после 3. Крe5—f6 снова надо терять решающий темп путем 3. ... Крg4—f4 или делать бессмысленный ход 3. ... Крg4—h5, на что следует 4. ... Крf6—g7, и белые выигрывают.

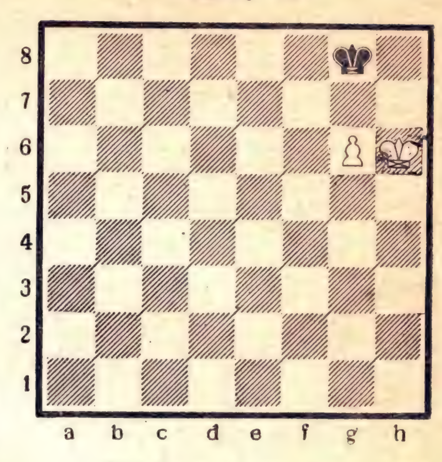
Более трудными являются эндшпили, когда пешка находится не на крайней вертикали.

Мы будем рассматривать позиции только с пешкой «g», так как все выводы сохранят свою силу для любой некрайней пешки.

Начнем анализ с таких положений, в которых и король, и пешка стоят на 6-й горизонтали рядом, а черный король находится перед ними (диагр. 78).

Легко видеть, что после 1. g6—g7 черные вынуждены сделать ход 1. ... Крg8—f7, на что белые отвечают 2. Крh6—h7, и пешка проходит в ферзи. Такие позиции, когда обязанность делать ход приводит к проигрышу или вообще к ухудшению положения, называются положениями цугцванга. Надо сразу же заметить, что цугцванг играет очень большую роль в эндшпилях.

Диагр. 78



Ход белых — выигрыш.
Ход черных — ничья.

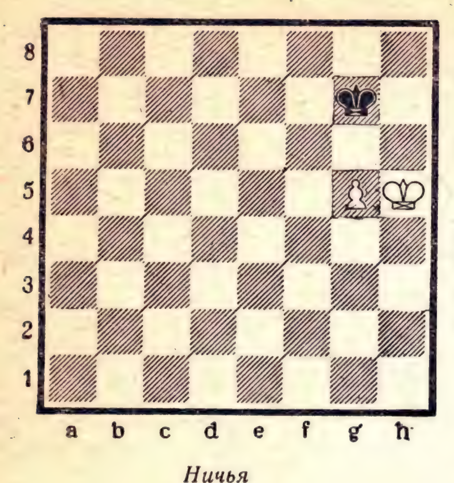
При ходе черных следует 1. ... Крg8—h8, и выиграть нельзя, так как 2. g6—g7+ Крh8—g8 3. Крh6—g6 приводит к пату, а другого пути к усилению позиции у белых нет.

Таким образом, при положении белого короля и пешки рядом на 6-й горизонтали, а черного короля перед ними исход партии зависит от очереди хода.

Если мы построим аналогичную позицию на одну или несколько горизонталей ниже, то всегда будет ничья независимо от очереди хода.

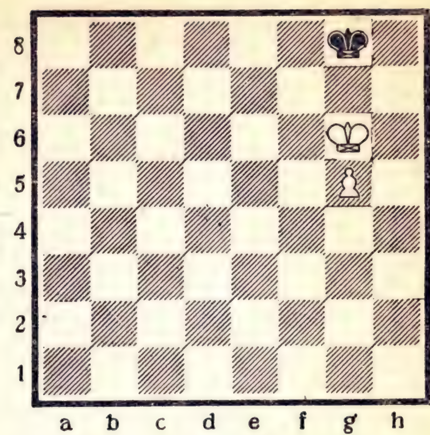
Возьмем, например, такое положение (диагр. 79).

Диагр. 79



Ничья

Диагр. 80



Выигрыш независимо от очереди хода

Если ход белых, то на 1. g5—g6 следует 1. ... Крg7—g8! — единственный ход, приводящий к ничьей. Например: 2. Крh5—h6 Крg8—h8!

При ходе черных: 1. ... Крg7—h7 2. g5—g6+ Крh7—g7 3. Крh5—g5, и снова есть единственный, но достаточный ход 3. ... Крg7—g8! с тем, чтобы на 4. Крg5—h6 ответить 4. ... Крg8—h8, а на 4. Крg5—f6 черный король тоже идет в другую сторону — 4. ... Крg8—f8.

В следующей позиции белый король стоит на 6-й горизонтали впереди своей пешки (диагр. 80).

Белые играют 1. Крg6—h6 Крg8—h8 (иначе 2. Крh6—h7, и обеспечивается движение пешки в ферзи) 2. g5—g6, и получается уже рассмотренная нами позиция, в которой выигрывает следующий ход 3. g6—g7..

При ходе черных дело обстоит еще проще. На 1. ... Крg8—h8 пешка проходит в ферзи после 2. Крg6—f7. Аналогичная картина получается в случае 1. ... Крg8—f8 2. Крg6—h7.

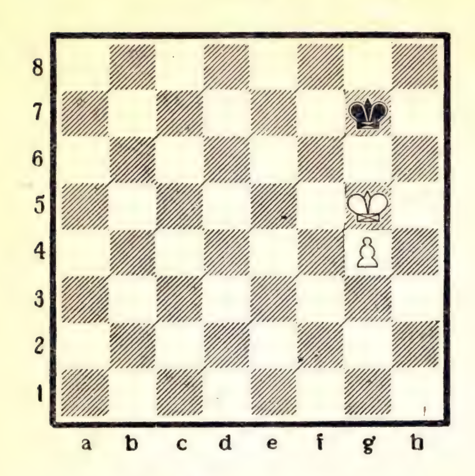
Таким образом, если король находится на 6-й горизонтали впереди пешки, то выигрыш обеспечен всегда.

Что меняется, если позицию передвинуть вниз (диагр. 81)?

Белые не могут при своем ходе пройти королем на 6-ю горизонталь. Например: 1. Крg5—h5 Крg7—h7 или 1. Крg5—f5 Крg7—f7. Черный король охраняет поля вторжения.

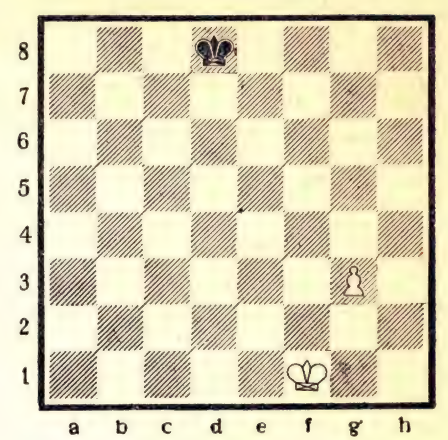
Когда очередь хода за черными, то выигрыш достаточно ясен: 1. ... Крg7—h7

Диагр. 81



Ход белых — ничья.
Ход черных — выигрыш

Диагр. 82



Ход белых

2. Крg5—f6 Крh7—g8 (2. ... Крh7—h6 3. g4—g5+ Крh6—h7 4. Крf6—f7) 3. Крf6—g6 и т. д.

Во всех подобных положениях, сдвинутых еще ниже, результат будет одинаков, т. е. будет зависеть от очереди хода.

После всего изложенного должно быть совершенно ясно, что если король находится впереди своей пешки и между ними есть хотя бы одно поле, то выигрыш всегда обеспечен. В самом деле, если король не имеет возможности продвигаться вперед, пешка всегда в нужный момент идет вперед, и тем самым очередь хода будет передана слабейшей стороне.

В заключение приведем одну интересную пози''ию, которая поможет закрепить полученные знания.

Могут ли белые выиграть?

Пешка сама не проходит — это ясно. Как обеспечить ее движение с помощью короля? Для этой цели, как мы уже знаем, надо белому королю пройти вперед своей пешки. Смогут ли черные в этом случае построить одну из ничейных позиций, которые мы рассмотрели выше?

Попробуем: 1. Крf1—f2 Крd8—e8 2. Крf2—f3 Крe8—f7! Теперь, если белый король идет на e4, f4 или g4, то черный король занимает соответственно одно из трех полей — e6, f6 или g6, и получается ничья.

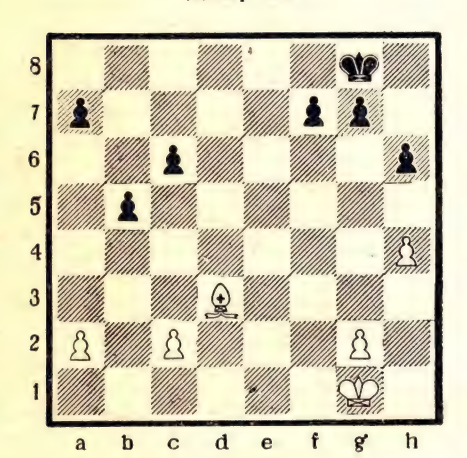
Снова оказывается, что для выигрыша белым надо идти в начальном положении не по прямой, а по ломаной линии. Королю белых, для того, чтобы попасть на 4-ю горизонталь, нужно 3 хода независимо от направления движения.

Он попадает в 3 хода на c4, d4, e4, f4, g4 или h4. Чтобы оказаться на h6, когда белый король придет на h4, черным необходимо 4 хода — это самый длинный для них путь. Поэтому белые выигрывают, проходя королем на h4: 1. Крf1—g2! Крd8—e7 2. Крg2—h3! Крe7—f6 3. Крh3—h4! (Только так. Если 3. Крh3—g4, то 3. ... Крf6—g6 — ничья). После 3. ... Крf6—g6 4. Крh4—g4 белый король проникает вперед, что, как мы уже знаем, обеспечивает победу.

ПРИМЕРЫ РЕАЛИЗАЦИИ МАТЕРИАЛЬНОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

Возьмем следующую позицию:

Диагр. 83



Ход белых

У белых лишний слон, а у черных — две пешки. Преимущество, конечно, на стороне белых. Это мы уже знаем, но достаточно ли оно для того, чтобы рассчитывать на победу?

На этот вопрос надо ответить утвердительно — в подобных положениях всегда можно достичь выигрыша, однако требуется известная техника реализации материального преимущества.

Прежде всего надо уяснить себе, что достижение победы в положениях такого типа связано, как правило, не с какой-то серией единственных ходов со стороны белых, а определяется планом, который настойчиво осуществляется на доске. Выбор же того или иного хода в соответствии с проводимым общим планом часто является делом вкуса или стиля шахматиста. Возможны также и различные планы реализации преимущества.

Иногда встречаются положения, где выигрыш при материальном перевесе может быть достигнут только единственным путем, когда порой с обеих сторон следуют вынужденные ходы. Однако повторяем, такие случаи, когда события носят форсированный характер, являются исключительными.

Как же реализовать преимущество в положении на диагр. 83? Какого общего плана надо придерживаться?

Прежде всего необходимо

максимально активизировать фигуры. Мы уже отмечали раньше, что в эндшпиле короли должны играть большую роль, непосредственно участвуя в активных действиях. Поэтому белым надо сейчас подумать о том, как использовать силу своего короля.

Если король белых продвинется на левый фланг в расположение черных пешек, то черным будет трудно вести защиту. Куда конкретно надо направить белого короля? Где то слабое место в расположении черных пешек, которое желательно занять?

Внимательно рассмотрев положение, мы приходим к выводу, что хорошо попасть белым королем на поле c5. Если это удастся сделать, то затем можно будет перевести слона для решительной атаки пешки c6. Попробуем мысленно проверить намеченный конкретный план. Белому королю надо 4 хода, чтобы оказаться на поле c5. Черные, защищаясь, также будут усиливать роль своего короля. Они в 3 хода могут поставить его на d6, и тогда намеченный план белым не удастся осуществить.

Все же общий план — продвижение белого короля к пешкам черных — правилен, но предварительно давайте атакуем слоном эти пешки, чтобы вызвать их движение, что позволит осуществить затем вторжение короля, так как пешки станут ближе.

1. Cd3—e4 c6—c5
2. Ce4—c6 a7—a6

Черные не хотят добровольно продвигать пешку на b4, уводя ее из-под удара слона, так как тогда образуется слабое поле c4 в расположении черных пешек. Когда пешки стоят рядом, то они препятствуют вторжению белого короля.

3. Cc6—b7 a6—a5
4. Cb7—a6 b5—b4

Белые все же вынудили черных так расположить пешки, что теперь в их позиции образовалась «дыра» — поле c4.

5. Kpg1—f2 Kpg8—f8

Черные приближают своего короля для защиты пешек.

6. Kpf2—e3 Kpf8—e7
7. Kpe3—e4 ...

Этот ход оказывается еще лучше, чем 7. Kpe3—d3. Белые угрожают сразу выиграть пешку c5 ходом 8. Kpe4—d5.

7. ... Kpe7—d6
8. Ca6—c4 ...

Слон белых, нападая на пешку f7, с темпом переводится на лучшую, более активную позицию.

8. ... f7—f6
9. h4—h5 ...

Ход, типичный для подобных позиций. Пешка белых, став на поле h5, удерживает две черные пешки g7 и h6.

9. ... a5—a4
10. Kpe4—f5 ...

Белые собирались продвинуться королем к пешкам левого фланга через поле c4.

Это тоже привело бы к выигрышу, но получилось так, что еще выгоднее прорваться королем к другим пешкам, на другой фланг. Подобные перестройки в первоначальном плане вполне приемлемы, если ход событий показывает, что можно играть еще лучше.

10. ... Крd6—e7

Черные отступают королем, чтобы защитить пешку.

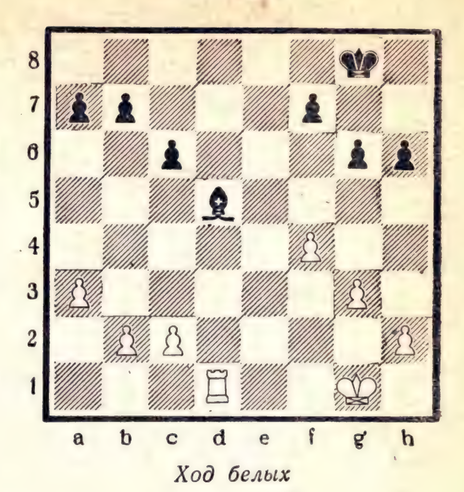
11. Крf5—g6 Крe7—f8
12. Сc4—b5 a4—a3
13. Сb5—c4

Снова типичный для эндшпиля ход. Белые выжидают, так как черные не могут стоять на месте и обязаны сделать какой-то ход. Но легко видеть, что у них уже нет ни одного хода, который не вел бы к материальным потерям. Белые выигрывают пешку g7, затем пешку h6, проводят в ферзи свою пешку «h», и затем начинается последний акт — матование короля.

Рассмотрим теперь следующее положение (диагр. 84).

У белых лишнее качество. Надо иметь в виду, что ладья, вообще говоря, очень опасна для пешек, когда она атакует их сбоку по 7-й или по 2-й горизонтали, где обычно расположены черные и белые пешки. В данном случае ладья у белых, и она может развить максимальную деятельность, прорвавшись на 7-ю горизонталь. Если это не удастся, то весьма выгодно проникнуть ладьей в тыл противника и атаковать пешки сзади.

Диагр. 84



Ход белых

1. b2—b3 ...

Если бы белые сыграли 1. Лd1—e1, чтобы затем ворваться в лагерь партнера, то черные ответили бы 1. ... Крg8—f8, охраняя королем поля вторжения. Сейчас белые подготовили ход c2—c4, чтобы отбросить слона и расчистить путь ладье.

1. ... b7—b5

Черные препятствуют ходу 2. c2—c4, стараясь удержать слона на его центральной позиции. На 1. ... Крg8—f8 могло последовать 2. c2—c4 Сd5—e6 (чтобы ладья не ворвалась на 7-ю горизонталь ходом 3. Лd1—d7) 3. Лd1—d8+ Крf8—e7 4. Лd8—b8. Ладья зашла с тыла. После 4. ... b7—b6 5. Лb8—b7+ черные потеряли бы еще пешку a7, что, конечно, значительно упростило бы достижение победы со стороны белых. Если

вместо 1. ... Крg8—f8 черные сыграли бы 1. ... Крg8—g7, то все равно 2. с2—с4 Сd5—е6 3. Лd1—d8, и белая ладья начинает свой рейд по тылам.

2. Лd1—d4 ...

В данном случае положение белых настолько сильно, что они пока не прибегают к помощи короля, чтобы добиться первой поставленной цели — оттеснения слона черных.

2. ... Крg8—g7
3. с2—с4 Сd5—е6

Или 3. ... b5 : с4 4. b3 : с4 Сd5—е6 5. с4—с5 с угрозой 6. Лd4—а4, например: 5. ... а7—а6 6. Лd4—b4! и от хода 7. Лb4—b6 с выигрышем одной из пешек у черных нет защиты.

4. с4 : b5 с6 : b5
5. b3—b4 Крg7—f6
6. Лd4—d6 ...

Расчистив путь ладье, белые прорываются в тыл и теперь неизбежно выигрывают пешку а7. Обратите внимание на то, что они даже не использовали силу короля — он остается пока в роли «наблюдателя». Вот какое большое значение может иметь лишнее качество. Конечно, как правило, если не видно конкретного пути, надо всегда вводить в активную игру короля. Но это мы хорошо видели в предыдущем примере.

6. ... Крf6—f5
7. Лd6—а6 Се6—d7

Черные строят такую позицию, чтобы их пешка b5 была защищена слоном и удерживала две пешки белых на левом фланге.

8. Ла6 : а7 Крf5—е6
9. Крg1—f2

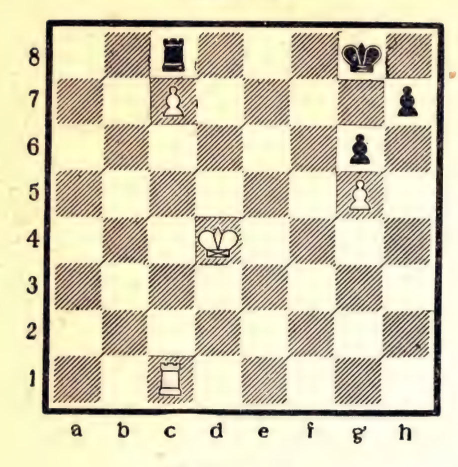
Настало время королю сказать свое решающее слово. Дальнейшее совсем просто. Например: 9. ... Сd7—с6 10. Крf2—е3 f7—f6 11. Кре3—d4 Кре6—d6 12. Ла7—а6 Крd6—d7 (угрожало 13. а3—а4 b5 : а4 14. b4—b5) 13. Крd4—с5 и т. д. Начинается полный разгром позиции черных. В дальнейшем белые опять-таки проведут одну из своих пешек в ферзи и дадут мат.

Мы уже видим, что вполне своевременно изучили матование ферзем. Но мы показали также матование ладьей, сказав, что это полезно. Сейчас, быть может, у начинающего шахматиста возникнет вопрос: а для чего это нужно? Ведь, казалось бы, пешку всегда можно провести в ферзи на заключительном этапе реализации преимущества. Следующий пример показывает, что далеко не всегда это удается сделать (диагр. 85).

На доске материальное равенство, но оно, как легко видеть, не может сохраниться. Положение белых намного лучше. В таких случаях говорят, что у них решающее позиционное преимущество. Белый король сейчас направится к черной ладье, и она окажется беззащитной. Проанализируем позицию:

1. Крd4—d5 Крg8—g7

Диагр. 85



Ход белых

Черным нет смысла идти королем на помощь ладье, так как после 1. ... Крg8—f7 2. Крd5—d6 Крf7—e8 3. Лс1—е1+ с последующим 4. Крd6—d7 ладья все равно теряется.

2. Крd5—d6 h7—h6

Вот оказывается, какой шанс на спасение нашли черные: они хотят разменять пешку g5 белых, а за пешку с7 отдать ладью. Белые, таким образом, останутся без пешек.

3. g5 : h6+ Крg7 : h6
4. Крd6—d7 Лс8 : c7+

Если ладья отходит, то следует 5. с7—с8Ф, и черные все равно должны отдать ладью.

5. Лс1 : с7 ...

Пешка черных не опасна, так как она недалеко продвинулась. Но часто бывают случаи, когда король и ладья не в состоянии завоевать далеко продвинутую пешку, поддержанную собственным королем. Тогда партия заканчивается вничью, так как приходится за пешку отдавать ладью. В данном случае соединенными действиями фигур белые могут выиграть пешку.

5. ... g6—g5

Или 5. ... Крh6—g5 6. Крd7—е6 Крg5—f4 7. Кре6—f6 g6—g5 8. Лс7—с4+, выигрывая пешку.

6. Крd7—е6 Крh6—h5

Если 6. ... g5—g4, то 7. Кре6—f5 g4—g3 (7. ... Крh6—h5 8. Лс7—h7×) 8. Лс7—с3 g3—g2 9. Лс3—g3 и т. д.

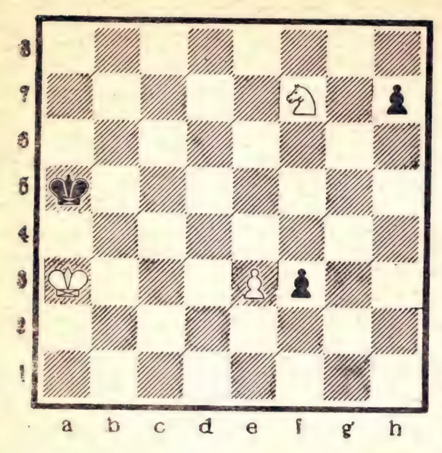
7. Кре6—f5 Крh5—h4
8. Лс7—h7+ Крh4—g3

9. Крf5 : g5, и, чтобы добиться победы, надо уметь матовать ладьей одинокого короля.

В начале этого раздела мы говорили, что иногда встречаются такие исключительные случаи, когда победа достигается единственными ходами. Это бывает, как правило, тогда, когда на доске ограниченное, небольшое количество фигур и пешек.

Рассмотрим следующий замечательный этюд выдающегося советского шахматного композитора, заслуженного деятеля искусств А. Троицкого (1866—1942 гг.):

Диагр. 86



Белые начинают и выигрывают

Пешка «f» черных далеко продвинулась, и на первый взгляд может вообще показаться, что она неудержимо проходит в ферзи. Однако, внимательно посмотрев на позицию, можно найти способ задержать ее. Но ведь белым надо выиграть! Оказывается, для этой цели они должны сделать 17 ходов!

1. Kf7—d6 ...

Только так. Если 1. Kf7—e5, то 1. ... Кра5—b5! (После 1. ... f3—f2 2. Ke5—c4+ и 3. Kc4—d2 игра сводится к основному тексту) 2. Ke5 : f3 Крb5—c4 3. e3—e4 h7—h5 4. Кра3—b2 (Белые не могут ходить конем, так как последует ответ 4. ... Крс4—d4, чтобы забрать последнюю белую пешку. Не меняет дела 4. e4—e5, так как после 4. ... Крс4—d5 черные продвигают вперед свою пешку и вынуждают белого коня взять ее, а тогда теряется пешка e5) 4. ... h5—h4 5. Крb2—c2 h4—h3 6. Крс2—d2 h3—h2 7. Kf3 : h2 (Вынужденно) 7. ... Крс4—d4, и ничья, так как пешка e4 погибает.

Не дает белым выигрыша и продолжение 1. Kf7—e5 Кра5—b5! 2. Ke5—d3 Крb5—c4 3. Kd3—f2 из-за 3. ... Крс4—c3. Например: 4. Кра3—a4 Крс3—d2 5. e3—e4 Крd2—e3 6. e4—e5 Кре3 : f2, и обе стороны, как легко подсчитать, проводят пешки в ферзей одновременно: 7. e5—e6 Крf2—g2 8. e6—e7 f3—f2 9. e7—e8Ф f2—f1Ф 10. Фe8—g8+ и 11. Фg8 : h7 — ничья.

1. ... f3—f2

Единственный ход. Если 1. ... h7—h5, то 2. Kd6—c4+ Кра5—b5 3. Кра3—b3 h5—h4 4. Kc4—d2 f3—f2 5. Крb3—c3 Крb5—c5 6. Крс3—d3, и белые должны выиграть, так как обе пешки черных надежно задержаны, а белая пешка защищена королем и при его поддержке пойдет вперед. Это нетрудно понять после проработки эндшпиля: король и пешка против короля. Все же приведем возможное окончание в этом случае: 6. ... Крс5—d5 7. e3—e4+ Крd5—e5 8. Крd3—e3 h4—h3 9. Kd2—f1 Кре5—e6 10. Кре3 : f2 Кре6—e5 11. Крf2—f3 Кре5—e6 12. Крf3—g3 Кре6—e5 13. Kf1—d2 Кре5—d4 14. Крg3 : h3, и теперь победа белых уже совершенно ясна.

2. Kd6—c4+ Кра5—b5
3. Kc4—d2 f2—f1Ф!

Черные обязаны так играть, иначе последует 4. Кра3—b3, и игра сведется к варианту, указанному в предыдущем примечании.

4. Kd2 : f1 Крb5—c4

В этом прорыве короля к пешке белых и заключался смысл хода 3. ... f2—f1Ф!

5. Кра3—b2 Крс4—d3
6. Крb2—c1 Крd3—e2

Черные обязаны играть так, ибо в противном случае белые выиграют, сыграв 7. Крс1—d1, что ясно из предыдущих примечаний.

7. e3—e4 Кре2 : f1

Замечательная позиция! Если теперь 8. e4—e5, то 8. ... h7—h5 9. e5—e6 h5—h4 10. e6—e7 h4—h3 11. e7—e8Ф h3—h2, и получается теоретическая позиция, в которой белые не могут выиграть, так как завоевать пешку им не удается: 12. Фе8—h5 Крf1—g2 13. Фh5—e2+ Крg2—g1 14. Фе2—g4+ Крg1—h1! Белые не могут приблизить своего короля из-за пата.

8. Крс1—d2! ...

Прекрасное решение, как мы сейчас убедимся.

8. ... h7—h5

Если 8. ... Крf2, то выигрыш достигается тем же методом, что и в тексте.

9. Крd2—e3 Крf1—g2

Дальше продвигать пешку было нельзя, так как она терялась — 9. ... h5—h4 10. Кре3—f3 и т. д.

10. e4—e5 h5—h4
11. e5—e6 h4—h3
12. e6—e7 h3—h2
13. e7—e8Ф h2—h1Ф

Каждая сторона имеет теперь по ферзю, но король черных расположен настолько плохо, что это позволяет белым выиграть.

14. Фе8—g6+ Крg2—h3

На 14. ... Крg2—h2 следует 15. Кре3—f2, и у черных нет защиты. В случае 14. ... Крg2—f1 решает 15. Фg6—f5+ Крf1—g2 16. Фf5—g4+, сводя к главному варианту.

15. Фg6—h5+ Крh3—g2
16. Фh5—g4+ Крg2—h2

Если 16. ... Крg2—f1, то 17. Фg4—e2+ Крf1—g1 18. Фе2—f2×.

17. Кре3—f2,

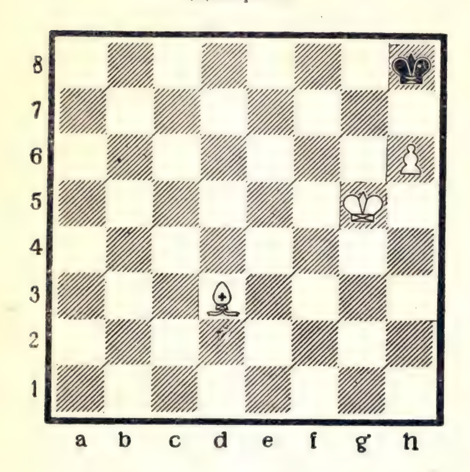
и белые выигрывают.

Мы рассмотрели несколько примеров реализации материального преимущества, причем все время анализировали эндшпили. Это не случайно. Ведь мы уже знаем, что если в миттельшпиле не удается достичь победы, то, имея материальный перевес, можно путем размена упростить положение и сделать свой перевес еще более внушительным в эндшпиле, так как в принципе — мы об этом уже подробно говорили — размены выгодны сильнейшей стороне.

Не следует только злоупотреблять излишними разменами: иногда при крайне ограниченном материале на доске

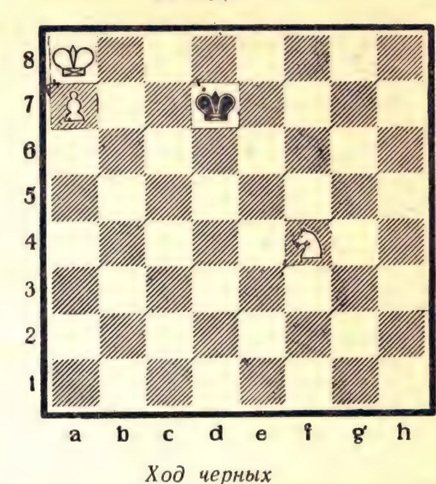
уже не удается реализовать даже лишнюю фигуру. Такие случаи крайне редки, но об этом надо знать. Для убедительности приведем две позиции (диагр. 87 и 88):

Диагр. 87



В первом случае белые не могут, несмотря на лишнего слона, добиться победы, ибо никакими силами короля черных нельзя «вытянуть» из угла. Конечно, если бы слон был

Диагр. 88



Ход черных

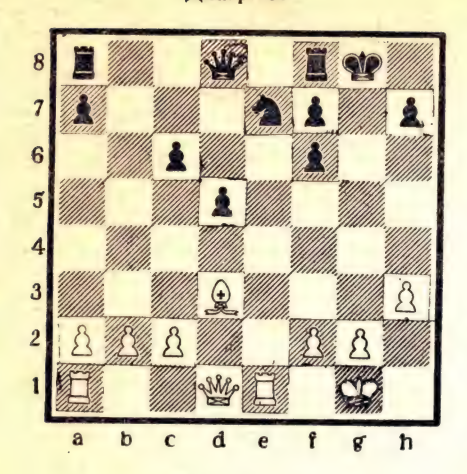
чернопольным, то выигрыш не вызывал бы сомнений. Во втором положении после хода 1. ... Крd7—c7! уже невозможно выйти белым королем из угла, несмотря на лишнего коня. Поэтому нельзя провести пешку в ферзи. Обратите внимание на то, что после 1. ... Крd7—c8? 2. Кf4—d5 белые сразу выиграли бы.

ПОНЯТИЕ О ЖЕРТВАХ, ФОРСИРОВАННЫХ МАНЕВРАХ И КОМБИНАЦИЯХ

Рассмотрим диаграмму 89.

Материально силы сторон равны, но позиция белых явно лучше — у них нет никаких изъянов, в то время как положение пешек, прикрывающих черного короля, испорчено. Король открыт для нападения по вертикали «g». Кроме того, важная пешка h7, находящаяся рядом, уже атакована слоном белых, и сразу возникает мысль о возможности нового удара по этой пешке, а вместе с тем и по королю, путем переброски ферзя для прямого нападения. Естественно напрашивается выпад ферзем 1. Фd1—h5 с угрозой дать мат в следующий ход путем 2. Фh5 : h7×. Черным лучше всего защититься от этой уг-

Диагр. 89



Ход белых

розы посредством 1. ... Ке7—g6. Выясняется, что ничего реального немедленный выпад ферзем не принес.

Но мысль, возникшая под влиянием отмеченных недостатков в положении черных, или, как говорят, наличие определенных мотивов, заставляет продолжать поиски ходов, которые могли бы принести белым успех.

В конце концов появляется правильная идея — ликвидировать коня е7 ценой белой ладьи, чтобы лишить черных возможности защищать пешку h7.

Осуществляя эту идею, мы рассматриваем ход 1. Ле1 : е7. Теперь черные обязаны брать ладью ферзем, так как иначе они останутся без фигуры. У белых будет лишний слон. Как мы уже знаем, продолжать партию в таком случае — совершенно безнадежное дело, даже против сравнительно слабого шахматиста: материальный перевес белых при хорошей позиции легко решит борьбу в их пользу.

Итак, черные отвечают 1. ... Фd8 : е7. После этого у них материальное преимущество, поскольку белые отдали ладью за легкую фигуру. Когда это делается сознательно, как в данном случае, то говорят, что белые пожертвовали качество. Материальное преимущество черных, однако, в данном случае не столь велико, чтобы компенсировать большие недостатки в позиции их короля. Мы снова подчеркиваем, что материальное преимущество является решающим фактором лишь при прочих примерно равных условиях.

Далее, после 1. Ле1 : е7 Фd8 : е7 белые проводят форсированный, хотя и короткий маневр: 2. Фd1—g4+ Крg8—h8 3. Фg4—f5. Нетрудно убедиться в том, что теперь у черных нет защиты от угрозы мата посредством 4. Фf5 : h7×. Когда мы говорим о форсированном маневре, то имеем в виду, что ответы защищающейся стороны являются вынужденными. Проведенный маневр был необходим. Если бы белые сыграли 2. Фd1—h5, то черные могли отразить нападение, ответив 2. ... f6—f5 3. Сd3 : f5 f7—f6, вовремя подключая ферзя для защиты пешки h7.

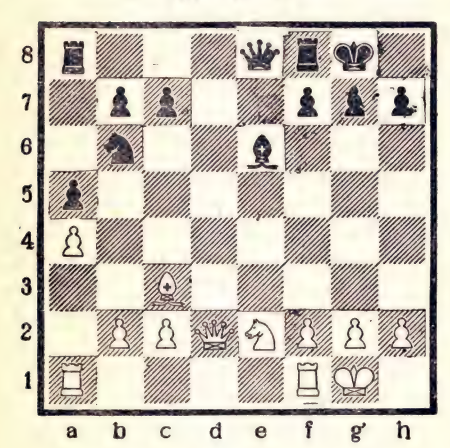
Жертву с последующим форсированным маневром, приводящим к объективной

выгоде той стороны, которая осуществляет всю операцию, в шахматной теории называют комбинацией.

Не следует думать, что для проведения комбинации обязательным условием являются видимые изъяны, недостатки в положении партнера. Комбинация может обусловливаться концентрацией собственных сил в определенном направлении или гармоничностью их действий, в то время как фигуры партнера расположены не совсем удачно, действия их нелегко координировать для защиты и т. д.

Комбинационным путем можно иногда использовать малейший недостаток в расположении фигур партнера:

Диагр. 90



Ход белых

Позиция черных не имеет видимых слабостей, но тем не менее белые достигают преимущества с помощью комбинации, в которой проявляется гармоничность действия их сил.

1. Сс3 : g7! Крg8 : g7

Ответ черных практически вынужден.

2. Фd2—g5+ Крg7—h8
3. Фg5—f6+ Крh8—g8
4. Ла1—а3 ...

Угрожает убийственное 5. Ла3—g3+. Следующий ход черных является лучшим выходом из создавшегося положения.

4. ... Се6—f5
5. Фf6 : f5

Снова угрожает 6. Ла3—g3+. Белые уже выиграли пешку, сохранив лучшее положение.

Мы рассмотрели два учебных примера, чтобы познакомиться с основными элементами всякой комбинации.

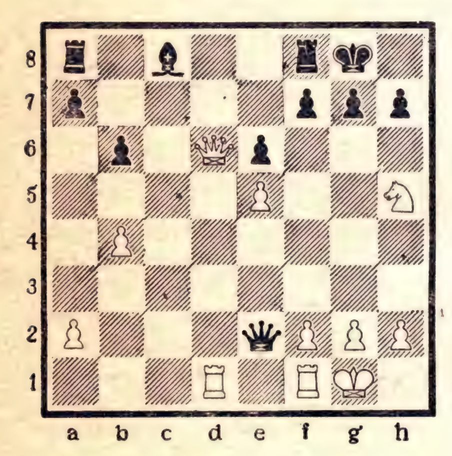
Комбинации могут быть направлены против различных объектов, начиная от самого короля и кончая скромной пешкой. Выгода, которую они приносят, также весьма разнообразна: от мата королю противника до получения небольшого позиционного преимущества. Комбинации могут быть короткими, но бывают и достаточно продолжительными, с большим количеством разветвлений, или вариантов. Уже по всему сказанному ясна та огромная роль, которую играют комбинации в шахматной партии.

Количество самых различных комбинаций практически

безгранично, но количество идей, встречающихся в них, можно, как говорится, подсчитать по пальцам. Поэтому вполне возможно научиться хорошо комбинировать, изучив идеи комбинаций и связав их с теми особенностями позиций, или мотивами, которые определяют возможность проведения комбинаций.

Само собой разумеется, что мы не имеем возможности в этой небольшой книге заниматься теорией комбинаций, которая достаточно сложна, а приведем лишь ряд примеров из партий лучших советских шахматистов (диагр. 91—97). Надо сказать, что изучение нескольких сотен комбинаций, встречавшихся на практике, крайне необходимо, чтобы затем, осмыслив все с точки зрения теории, овладеть комбинационным искусством.

Диагр. 91



Левенфиш — Рюмин, Москва, 1936 г.

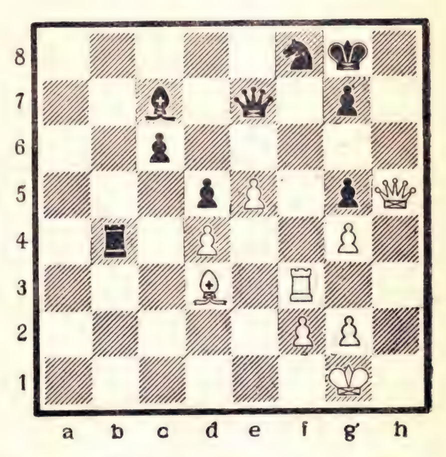
Ход белых

В партии белые упустили возможность провести следующую матовую комбинацию:

1. Кh5—f6+! g7 : f6
2. e5 : f6

Теперь черные не в состоянии парировать две угрозы: 3. Фd6—g3+ с последующим матом на g7 и 3. Фd6 : f8+ Крg8 : f8 4. Лd1—d8×.

Диагр. 92



Геллер — Новотельнов, Москва, 1951 г.

Ход белых

Хотя у белых нет фигуры, на главном участке сражения у них численный перевес. В направлении позиции черного короля, на королевском фланге, гармонично действуют ферзь, ладья и слон белых, в то время как ладья черных и их слон не могут быть использованы для защиты.

1. Лf1 : f8+! ...

Уничтожается главный за-

щитник полей вторжения на королевском фланге.

1. ... Крg8 : f8

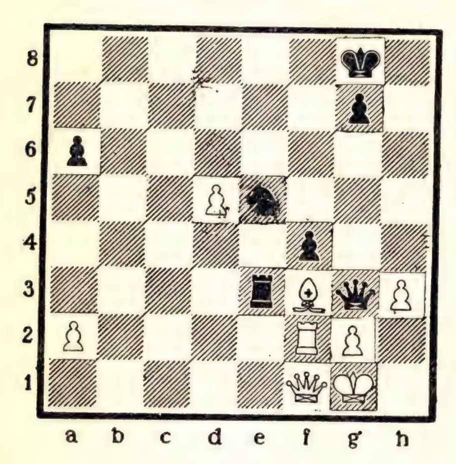
Если 1. ... Фе7 : f8, то 2. Cd3—h7+ Крg8—h8 3. Ch7—g6+, и мат в следующий ход.

2. Фh5—h8+ Крf8—f7

3. Cd3—g6+! Черные сдались.

На 3. ... Крf7 : g6 следует 4. Фh8—h5×. Если 3. ... Крf7—e6, то 4. Фh8—g8+ Крe6—d7 5. Cg6—f5+ тоже ведет к мату.

Диагр. 93



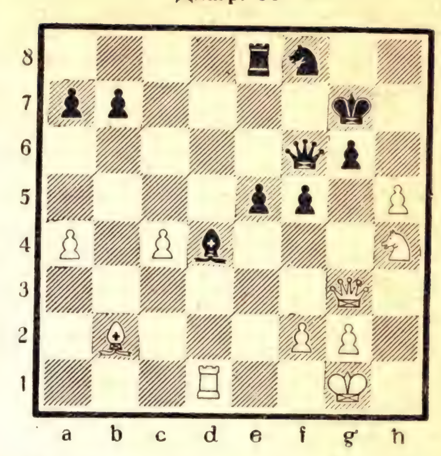
Перлис—Дуз-Хотимирский, Карлсбад, 1911 г.

Ход черных

В этом положении белые предложили ничью, однако последовало:

1. ... Лe3—e1! и после 2. Фf1 : e1 Кe5 : f3+ 3. Лf2 : f3 Фg3 : e1+ черные выигрывают ферзя за ладью.

Диагр. 94



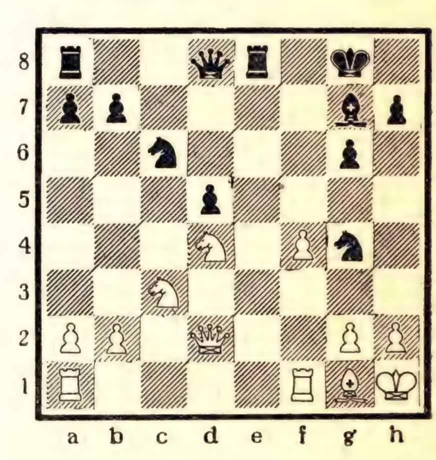
Авербах—Пенроуз, Лондон, 1954 г.

Ход белых

1. Лd1 : d4!

После 1. ... e5 : d4 черные теряли ферзя: 2. Cb2 : d4 Фf6 : d4 3. Кh4 : f5+ с последующим 4. Кf5 : d4. Поэтому в партии черные сыграли 1. ... f5—f4, но после ответа 2. Лd4 : f4 сдались.

Диагр. 95



Котов—Смыслов, Москва, 1940 г.

Ход черных

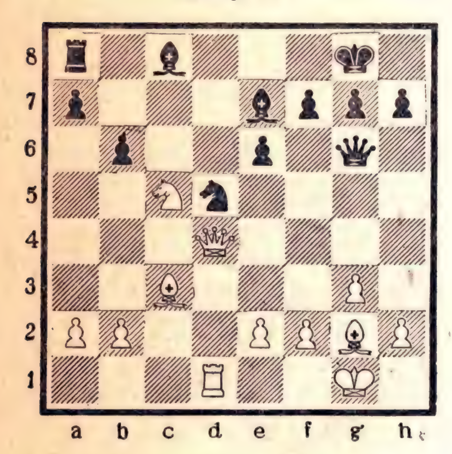
1. ... Кg4 : h2!

Белые не могут брать коня королем из-за мата в один ход. Если 2. Кd4 : c6, то 2. ... Кh2 : f1 3. Кc6 : d8 Кf1 : d2, и черные остаются с лишним качеством.

2. Cg1 : h2 Кc6 : d4

Черные выиграли пешку.

Диагр. 96



Керес—Левенфиш, Москва, 1947 г.

Ход белых

Свой перевес в развитии белые отлично использовали с помощью комбинационного удара.

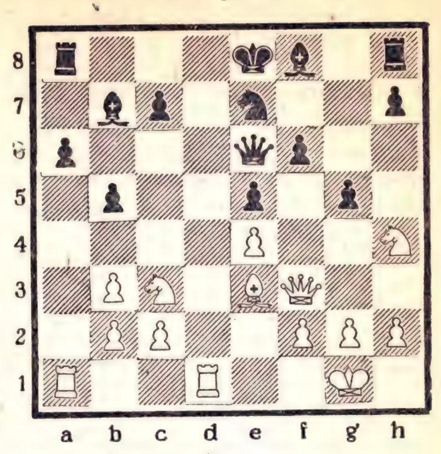
1. Кc5 : e6! Cc8 : e6

Совсем плохо для черных 1. ... f7 : e6 2. Cg2 : d5 e6 : d5 3. Фd4 : d5+ и 4. Фd5 : a8.

2. Cg2 : d5 Лa8—d8

3. e2—e4, и в итоге комбинации белые выиграли пешку.

Диагр. 97



Спасский—Тайманов, Москва, 1955 г.

Ход белых

Отсталость черных в развитии позволяет белым провести интересную комбинацию.

1. Кc3 : b5! ...

Для чего белые жертвуют коня? Им надо разменять ладью a8, защищающую 8-ю горизонталь. Сейчас все станет яснее.

1. ... a6 : b5
2. Фf3—h5+ Фe6—f7

На 2. ... Кe7—g6 белые продолжали бы 3. Лa1 : a8+ Cb7 : a8 4. Кh4 : g6 Фe6—f7 (Попытка выиграть фигуру) 5. Фh5—g4!

3. Лa1 : a8+ Cb7 : a8
4. Лd1—d8+! ...

Вот теперь понятно, почему надо было разменять ладью a8.

4.	...	Кре8 : d8
5.	Фh5 : f7	g5 : h4
6.	Фf7 : f6	...

Сравнительно длинная комбинация белых закончилась. Сейчас на доске примерно материальное равенство, но плохое положение черных фигур губит их партию.

6.	...	Лh8—g8
7.	f2—f3	h4—h3
8.	g2—g3	Крd8—e8

На 8. ... Сf8—g7 очень сильно было 9. Фf6—f7 с угрозой 10. Се3—g5.

9.	Фf6 : e5	Лg8—g6
10.	Фе5 : b5+	

У белых явное преимущество.

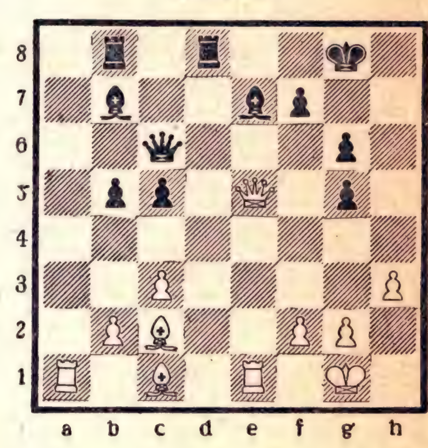
АТАКА НА КОРОЛЯ

Мы советовали в свое время всегда, когда представляется возможность, атаковать неприятельского короля. Но это, конечно, совет в самом общем виде. Что значит — «когда представляется возможность»? Постараемся сейчас подробнее рассмотреть этот вопрос.

Прежде всего надо сказать, что мысль о создании прямой атаки на короля всегда зарождается под влиянием самой позиции. Если король партнера расположен неудачно, открыт для нападения, недостаточно защищен пешками или в их позиции имеются серьезные изъяны, которые видны непосредственно, то, естественно, мысль шахматиста сразу начинает работать в определенном направлении — предпринимаются поиски прямых ударов по неприятельскому королю.

Мы остановимся на трех позициях, взятых из партий наших молодых талантливых гроссмейстеров (диагр. 98—100).

Диагр. 98



Штейн—Эванс, Амстердам, 1964 г.
Ход белых

Силы сторон одинаковы, и на первый взгляд может показаться, что шансы сторон равны. Сейчас слон на е7 неприкосновенен в связи с угрозой мата на g2. Интересно видеть, как неожиданным маневром ферзя белые создают партнеру затруднения, а затем переходят в атаку.

1.	Фе5—g3	...

Белые не только защищаются от мата, но и в свою очередь угрожают взять слона e7. Кроме того, черные должны думать и о защите пешки g5.

1. ... Фc6—f6
2. Лe1 : e7! ...

Неожиданный удар. Жертвуя качество, белые стремятся разрушить пешечное прикрытие черного короля.

2. ... Фf6 : e7
3. Cc1 : g5 f7—f6

Вполне естественно, что черные хотят сохранить лишнее качество, но теперь атака белых становится неотразимой. Интересно, однако, что на 3. ... Фe7—e2 белые не стали бы брать ладью, а сыграли бы 4. Cg5—f6. Например: 4. ... Фe2 : c2 5. Фg3—h4 Лd8—d1+ 6. Крg1—h2!, и черные получают мат. Или 4. ... Лd8—e8 5. Cc2 : g6! и т. д.

На 3. ... Фe7—e6 могло последовать 4. Cg5 : d8 Лb8 : d8 5. Фg3—c7, и если 5. ... Фe6—d5, то 6. Cc2—e4! Фd5 : e4 7. Фc7 : d8+.

4. Cg5—f4 Лb8—a8
5. Лa1 : a8 Cb7 : a8
6. Cc2 : g6 ...

Конечно, не 6. Фg3 : g6+ из-за 6. ... Фe7—g7 с разменом ферзей, что прекращало атаку белых. Теперь же у них за качество две пешки, а король черных в плачевном положении. Победа белых не за горами.

6. ... Фe7—g7
7. Cf4—e3 c5—c4

Черные просматривают следующий остроумный ответ противника, но хороших ходов нет. Если 7. ... Лd8—d5, то 8. Фg3—b8+ Фg7—f8 9. Фb8—a7! с немедленным выигрышем. В случае 7. ... Лd8—c8 белые могли с выгодой для себя форсировать игру путем 8. Ce3—h6 Фg7 : h6 9. Cg6—f5+ Крg8—f7 10. Cf5 : c8 Фh6—c1+ 11. Крg1—h2 Фc1 : b2 12. Cc8—f5, но возможно было спокойно продвигать вперед свою крайнюю пешку — 8. h3—h4 с последующим 9. h4—h5 и т. д.

8. Cg6—f7+! ...

Неожиданный и красивый удар!

8. ... Крg8 : f7
9. Фg3—c7+ Крf7—g6
10. Фc7 : d8 ...

В итоге белые отыграли качество и имеют две лишние пешки.

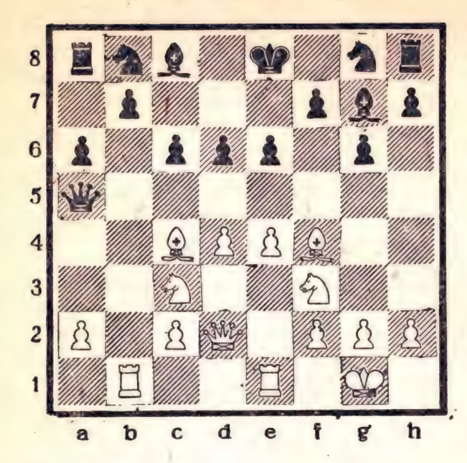
10. ... Ca8—c6
11. Ce3—d4 Фg7—f7
12. Фd8—d6

Дальнейшая игра бессмысленна. Черные сдались.

Теперь рассмотрим партию Таль — Трингов, Амстердам, 1964 г. (диагр. 99).

У черных лишняя пешка, но сравните положение фигур: белые полностью закончили мобилизацию своих сил и имеют хороший пешечный центр, черным же придется еще потрудиться, чтобы провести развитие фигур. Таким образом, можно сказать, что белые играют уже миттельшпиль, а

Диагр. 99



Таль—Трингов, Амстердам, 1964 г.
Ход черных

черные находятся в стадии дебюта.

Сейчас атакована пешка d6. Черным лучше всего было защитить ее ходом 1. ... Фа5—с7. В этом случае белым пришлось бы основательно поработать, чтобы создать непосредственную атаку. Дело в том, что, пока позиция носит закрытый характер, отмобилизованной армии белых трудно прорваться через пешечные укрепления противника.

1. ... e6—e5

Принципиальная ошибка. Теперь игра в центре вскрывается, и прекрасно расположенные фигуры белых получают большой простор для активных действий.

2. d4 : e5 d6 : e5
3. Фd2—d6! ...

Белые не только не отступают атакованным слоном f4, но и оставляют под ударом еще одну фигуру — коня с3. Эти жертвы предлагаются в связи с непосредственной атакой на короля.

3. ... Фа5 : с3

Черные практически вынуждены принять одну из жертв, так как белые угрожали сыграть просто 4. Сf4 : е5. Защищать пешку е5 ходом 3. ... Кb8—d7 Трингов не мог из-за новой жертвы 4. Сс4 : f7+!, и на 4. ... Кре8 : f7 белые форсированно давали мат: 5. Кf3—g5+ Крf7—е8 6. Фd6—е6+ Кg8—е7 (Или 6. ... Кре8—d8 7. Кg5—f7+ Крd8—с7 8. Фе6—d6×. Если 6. ... Кре8—f8, то 7. Фе6—f7×) 7. Фе6—f7+ Кре8—d8 8. Кg5—е6×.

Как продолжалась бы атака, если бы черные взяли не коня с3, а слона f4? Тогда могло последовать: 4. Кс3—d5!, после чего создавалась угроза выиграть ферзя ходом 5. Кd5—с7+. Брать коня пешкой черным плохо, так как 4. ... с6 : d5 5. е4 : d5+ приводит к разгрому. На 4. ... Кb8—d7 сильнее всего 5. Кf3—g5, после чего угрожает не только 6. Кd5—с7+ Кре8—d8 (6. ... Фа5 : с7 7. Сс4 : f7+ Кре8—d8 8. Кg5—е6×) 7. Кg5 : f7×, но и 6. Кd5—f6+ также с форсированным матом.

4. Ле1—d1 ...

Так называемый тихий ход, без шаха, но после него уже

нет удовлетворительной защиты.

4. ... Kb8—d7

Рассмотрим другие попытки защиты:

1) 4. ... Cc8—d7 5. Лb1 : b7 с решающими угрозами;

2) 4. ... Cg7—f6 5. Cf4 : e5 Фc3 : c4 6. Ce5 : f6, и белые выигрывают;

3) 4. ... Фc3—a5 5. Лb1 : b7! Cc8 : b7 6. Cc4 : f7+! Kpe8 : f7 7. Kf3—g5+ Kpf7—e8 8. Фd6—e6+, и мат в следующий ход.

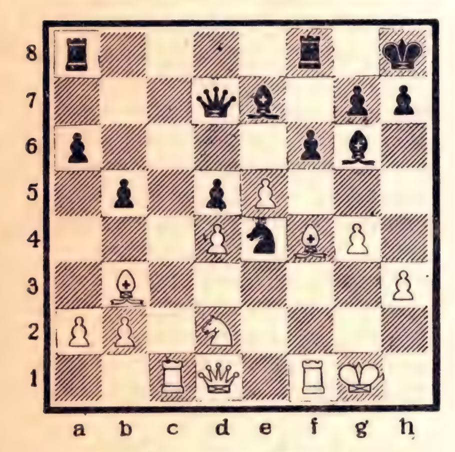
5. Cc4 : f7+ Kpe8 : f7

На отступление королем последовал бы тот же ответ.

6. Kf3—g5+ Kpf7—e8
7. Фd6—e6+ Черные сдались.

На 7. ... Kpe8—d8 дается мат в два хода: 8. Kg5—f7+ Kpd8—c7 9. Фe6—d6×.

Диагр. 100



Геллер—Спасский, Москва, 1964 г.

Ход черных

Положение белого короля ненадежно, так как пешки, прикрывающие его, продвинуты, что несомненно скажется, если черным удастся ворваться своими фигурами в лагерь партнера.

Вполне понятны действия Спасского — он старается вскрыть игру, чтобы его фигуры могли проявить максимум активности.

1. ... f6 : e5
2. Cf4 : e5 ...

На взятие пешкой 2. d4 : e5 могла последовать жертва качества 2. ... Лf8 : f4. После 3. Лf1 : f4 Фd7—a7+ 4. Kpg1—g2 Фa7—e3 черные получали сильную атаку. Сразу сказалось бы ослабленное движением пешек положение белого короля.

2. ... Ce7—g5

Слон с большой силой входит в игру. Если сейчас 3. Kd2 : e4, то 3. ... Cg5 : c1, и черные выигрывают качество, так как на 4. Ke4—c5 они не обязаны отступать ферзем, поскольку у них есть так называемый промежуточный шах — 4. ... Cc1—e3+.

3. Лc1—c7 ...

Выглядит грозно, но на самом деле позволяет черным блестяще завершить свою атаку. Однако найти удовлетворительную защиту для белых уже нельзя.

3. ... Фd7 : c7!

Жертвуя ферзя, черные достигают поставленной цели.

Их фигуры лавиной вторгаются в ослабленный лагерь противника.

4. Се5 : c7 Cg5—e3+
5. Kpg1—g2 Ke4 : d2
6. Лf1 : f8+ Ла8 : f8

После форсированных ходов получилась позиция с материальным перевесом у белых, но позиция черных фигур превосходна. В атаку на белого короля устремляются буквально все их силы — ладья, два слона и конь.

7. Cb3 : d5 ...

Для защиты от угрозы 7. ... Cg6—e4+ белые подключают слона, но это не помогает.

7. ... Лf8—f2+
8. Kpg2—g3 ...

К потере фигуры приводило 8. Kpg2—h1 Лf2—f1+.

8. ... Kd2—f1+
9. Kpg3—h4 h7—h6

Мы уже видели в предыдущем примере тихий ход при атаке, создающий неотразимые угрозы. После скромного хода пешкой белым надо защищаться от мата слоном на g5.

10. Cc7—d8 Лf2—f8

Теперь от мата слоном на f2 уже нет никакой приемлемой защиты. Белые сдались.

КРАТКИЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Шахматы в их первоначальном виде зародились в глубокой древности. Историки предполагают, что шахматы существовали еще до нашей эры и что родиной их является Индия. Однако такое мнение нельзя считать окончательным — до сих пор еще не найдено соответствующих веских доказательств.

В то же время существуют разные легенды, рассказывающие о происхождении шахмат. Наиболее распространенной из них является такая.

К одному индийскому князю—радже пришел его подданный и показал новую игру — шахматы. Князю очень понравилась замечательная игра, и он решил наградить изобретателя. На вопрос, какой дар он хотел бы получить, «скромный» автор запросил очень «мало». Он сказал, что будет рад, если ему дадут зерна, причем на первое поле доски положат всего одно зерно, на второе — два, на третье — четыре и т. д. Князь удивился такой «незначительной» просьбе и приказал ее исполнить. Вскоре, однако, выяснилось, что исполнить просьбу изобретателя невозможно. Подсчеты показали, что даже всего мирового урожая зерна недостаточно, чтобы удовлетворить «скромного» индийца.

Достоверно известно, что «дедушка» современных шахмат — древнеиндийская игра чатуранга существовала уже в V в.

Затем она была перенесена на территорию средневекового Востока, претерпев серьезные

изменения и получив название шатрандж.

Если при игре в чатурангу участвовало четыре человека, то в шатрандж играли уже двое.

Появились разные местные правила, что крайне затрудняло общение и встречи между шатранджистами не только разных стран, но и различных городов внутри стран.

В последние десятилетия XV в. были введены те удачные изменения в правилах игры, которые распространились во многих странах Европы, и шатрандж принял новую форму — появились современные шахматы.

Особенно заметное распространение шахматы стали получать в XIX в., когда уже начали проводиться различные международные турниры и матчи, а развитие теории достигло высокого уровня.

В древнюю Русь шахматы, по последним данным исследователей, проникли не позже VIII—IX вв. и получили широкое распространение. По сохранившимся письменным свидетельствам ряда иностранцев, побывавших на Руси, русские с большим искусством играли в шахматы. Большую роль в развитии шахматной культуры в России сыграл Петр I.

Как и во многих других странах, шахматы в России достигли значительного уровня развития в XIX в. Особенно большая задача по организации шахматистов и развитию теории выпала на долю основоположника отечественной шахматной школы М. И. Чигорина (1850—1908 гг.), который был одним из сильнейших шахматистов мира.

Подлинного расцвета шахматная культура достигла в Советском Союзе.

О массовости шахматного движения в стране лучше всего говорит тот факт, что число шахматистов у нас приближается к трем миллионам Советская шахматная школа занимает ведущее положение в мире. Звание чемпиона мира по шахматам принадлежит Т. Петросяну (Москва), звание чемпионки мира — Н. Гаприндашвили (Тбилиси). Командное первенство мира и первенство мира среди студентов также завоеваны советскими шахматистами. В Советском Союзе насчитывается 26 гроссмейстеров и свыше 300 мастеров по шахматам.

Большую роль в деле развития шахматной культуры во всем мире играет международная шахматная федерация — ФИДЕ, которая регулярно проводит различные соревнования на первенство мира. Интересно отметить, что в последней шахматной Олимпиаде (командное первенство мира) в Тель-Авиве в 1964 г. принимали участие команды 50 стран.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Игорь Захарович Бондаревский

„УЧИТЕСЬ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ"

Редактор С. М. Серпокрыл
Оформление художника Ю. А. Крахмалева
Технический редактор И. М. Тихонова
Корректоры А. Г. Ткалич и *В. Н. Лыкова*

Сдано в набор 5/VIII 1965 г. Подписано к печати 21/XII 1965 г.
Формат бумаги $60 \times 90^1/_{16}$. Физ. печ. л. 5,0 Усл. печ. л. 5,0
Уч.-изд. л. 4,75. М-48229. Тираж 200 000 экз. Заказ № 1192
Работа объявлена по Б. З. № 73—121.

Лениздат, Ленинград, Фонтанка, 59
Типография им. Володарского Лениздата, Фонтанка, 57

Цена 24 коп.

24 коп.